

A REVISTA OFICIAL DO N64, SNES E GAME BOY



Nintendo® WORLD

VELOCIDADE MÁXIMA!

F-1 WORLD GRAND PRIX

TODAS AS PISTAS!

+ F-ZERO X - NASCAR 99 GT 64 - EXTREME-G2 CRUIS'N WORLD

SEGUNDA PARTE DO ESPECIAL

BANJO-KAZOOIE

GAME BOY

POKÉMON

SNES CLÁSSICO

DONKEY KONG COUNTRY

REVIEW ESPECIAL

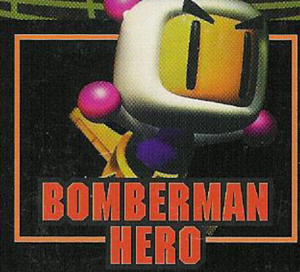
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

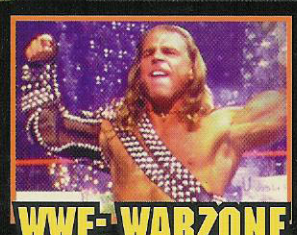
MISSION: IMPOSSIBLE

AS PRIMEIRAS FASES PASSO A PASSO - OS CÓDIGOS FUNDAMENTAIS











Nº 2
OUTUBRO 98 R$ 4,90
7 898122 650127

F-1 WORLD GRAND PRIX PARA NINTENDO 64.
SUA CASA ACABA DE ENTRAR PARA O CIRCO DA F-1.

EDITORIAL

Acima e além de qualquer expectativa. Assim foi a recepção à **Nintendo World** nº 1. De todos os cantos do Brasil, choveram telefonemas, faxes e e-mails. Jornaleiros de todos os cantos comemoraram junto o sucesso da revista. Na Nintendo Of America, na Gradiente, no mercado editorial e publicitário, foi um dilúvio de elogios à nossa estréia.

O que podemos dizer? Obrigado, pessoal. Foi um ano de esforço para desenvolver a revista e estamos felizes de constatar que o público aprovou o nosso trabalho.

Mas não tem jeito. Trabalho com revista desde 1990 e, sinceramente, nunca fiquei totalmente satisfeito com uma revista que editei. Quando a revista volta da gráfica, sempre vejo primeiro as coisas que me incomodam. Sempre acho que dá para melhorar, sempre acho que a próxima é que vai ficar perfeita.

Uma das coisas mais importantes que aprendi durante estes anos é que o melhor amigo do editor é o leitor. A conexão com o leitor, aprender a ouvir seus elogios, sugestões e críticas, é a chave para fazer uma revista bem-sucedida. Isso significa também que o leitor nunca pode ficar sem resposta. Por isso, decidi tentar responder neste editorial algumas das questões mais difíceis que apareceram por aqui no primeiro mês da **Nintendo World**.

O Gilberto, de Fortaleza, ligou perguntando: "Porque vocês gastam espaço com jogos velhos de Super NES?" A razão é que muita gente tem Super NES e ainda hoje o console vende bastante. Infelizmente, não estão saindo novos jogos, então o que podemos fazer é reservar algumas páginas para abordar com mais profundidade grandes clássicos.

*As mentes por trás da máquina de redação da **Nintendo World**: (da esquerda pra direita) André Forastieri, Marcelo Del Greco, Rogério Yuzo Motoda e Pablo Miyazawa Rocha...*

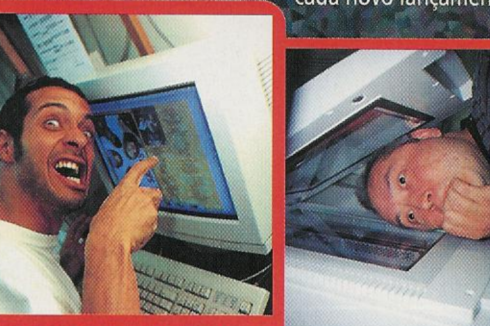
Por e-mail, a Alessandra, de Porto Alegre, nos questionou: "A Gradiente lança uma parte muito pequena dos games lançados pela Nintendo japonesa. Vocês vão falar só dos games lançados aqui?" Não, vamos falar de todos os games que a Nintendo lançar. É lógico que alguns merecerão maior destaque, dependendo de serem melhores, mais populares - e mais fáceis de achar, também.

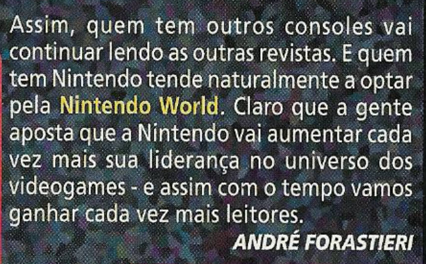
Outro que ligou foi o Wladimir, aqui de São Paulo. Ele contou que tem 18 anos e fazia coleção de uma outra revista de videogames. Agora, diz que vai fazer da **Nintendo World**, porque a gente chegou "arrasando com a concorrência", o que várias outras pessoas disseram.

Olha, nós vemos isso de outra maneira. Primeiro, porque somos a primeira e única revista brasileira autorizada pela Nintendo internacional. Por isso não temos concorrentes. Segundo, nosso objetivo não é arrasar com ninguém. Temos amigos que são grandes profissionais que trabalham em outras revistas. Nossa diferença é que as outras revistas cobrem tudo que é sistema, e por isso elas têm que fazer matérias mais curtas e trazem no máximo 15 páginas por edição para jogos Nintendo. Nós somos 100% Nintendo e por isso podemos dedicar muito mais páginas a cada jogo, explorando muito mais cada novo lançamento.

Assim, quem tem outros consoles vai continuar lendo as outras revistas. E quem tem Nintendo tende naturalmente a optar pela **Nintendo World**. Claro que a gente aposta que a Nintendo vai aumentar cada vez mais sua liderança no universo dos videogames - e assim com o tempo vamos ganhar cada vez mais leitores.

ANDRÉ FORASTIERI





*...e os feras dominando as máquinas na arte da **Nintendo World**: José Carlos Assumpção (acima) e Eurico Kenji Sakamoto (ao lado)*

Nintendo® WORLD

EDITOR
André Forastieri

COORDENADORA DO PROJETO
Regina Macedo

EDITOR ASSISTENTE
Marcelo Del Greco

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Daniela Carrara (Estagiária)

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)
Cláudio Castilho (Los Angeles)

COLABORADORES
Alex Menotti
Cassiano Barbosa
Zeca Resendes (fotos)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Mona Camargo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949 3872-0416
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 3641-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

POWERLINE (DICAS):
(011) 5505-4460



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-001 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA: Cristiane Monti

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

*Gostou da **Nintendo World** #1? Esperamos que esta edição esteja do seu agrado também, mas caso você ainda esteja querendo melhorar sua revista de games favorita, mande sua carta imediatamente, ou envie um e-mail opinando de forma que a **Nintendo World** possa superar-se a cada número, OK? Um abraço da equipe Nintendo.*



SÓ QUEM É MUITO BOM DE BRAÇO DÁ A VOLTA AO MUNDO EM 64 BITS!



- PARA ATÉ 4 JOGADORES SIMULTÂNEOS!
- COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK!

2x R$ 49,50

CRUIS'N WORLD É UM DESAFIO AUTOMOBILÍSTICO QUE LEVA OS JOGADORES A DIVERSAS PARTES DO MUNDO, COMO A TORRE EIFFEL, O KREMLIN E A GRANDE MURALHA DA CHINA. ALÉM DO GRANDE NÚMERO DE PISTAS, VEÍCULOS DE TODOS OS TIPOS E TAMANHOS FORAM INCORPORADOS AO GAME, COM O PROPÓSITO DE DIVERSIFICAÇÃO. EM CRUIS'N WORLD SEU CARRO PODE EXECUTAR MANOBRAS SUPER RADICAIS COMO ANDAR EM DUAS RODAS E ATÉ DAR LOOPINGS.

NINTENDO 64

Novo preço



2x R$ 195,50
OU 10x DE R$ 49,90

F-ZERO X

Lançamento



2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX



2x R$ 49,50

BOMBERMAN HERO

2x R$ 49,50

NASCAR 99



2x R$ 49,50

BANJO - KAZOOIE

Novo preço





2x R$ 49,50

GOLDEN EYE 007



2x R$ 39,50

ESPECIAIS DO MÊS

INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64

2x R$ 34,50

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

SUPER NINTENDO

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

Novo design



2x R$ 117,00
OU 10x DE R$ 29,90

FIFA 98 A CAMINHO DA COPA



R$ 59,00

DONKEY KONG COUNTRY 2



R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR



R$ 49,00

GAME BOY COLORS



NAS CORES: AMARELO, PRETO E TRANSPARENTE.

2x R$ 58,50

grátis: tetris

JAMES BOND 007



R$ 49,00

DONKEY KONG LAND



R$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA



E RECEBA EM SUA CASA



www.nintendo.com.br



COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso



DONKEY KONG COUNTRY

MISSION: IMPOSSIBLE

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Castlevania

BANJO-KAZOOIE

POKÉMON

BOMBERMAN HERO

ÍNDICE

Novidades na Nintendo World!
A partir do próximo número, muitas surpresas para você.
Páginas e mais páginas com o que existe de melhor no Universo Nintendo. Aguarde !!!

PREPARE-SE PARA...

ENTRAR NAS PISTAS DE FÓRMULA 1

Com os acessórios da Interact, para Nintendo 64, você obtém o máximo dos seus games

V3 RACING WHEEL
CÓD. SV 380
PARA NINTENDO 64



MINI VOLANTE ULTRA RACER
CÓD. P384
PARA NINTENDO 64

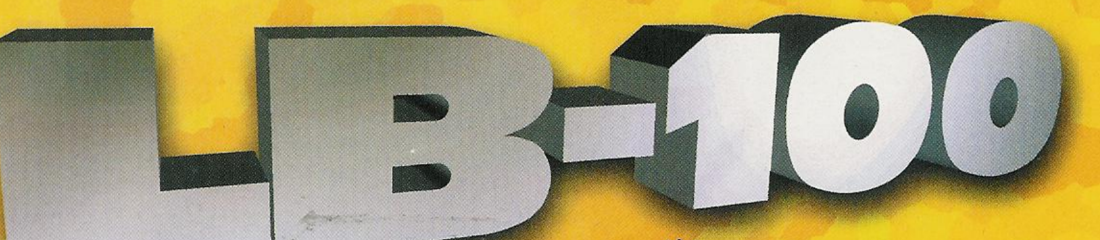
INTERACT

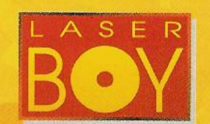


Exija a garantia BMA
(011) 5585.0076

À venda nas seguintes lojas: PB KIDS (011)3061-9942 • WWW Softwares e Games (011)866-6913
Music Store (011)263-6122

PROMOÇÃO DIA





Portable CD Radio Cassette

70W PMPO

ROCK POP CLASSIC FLAT

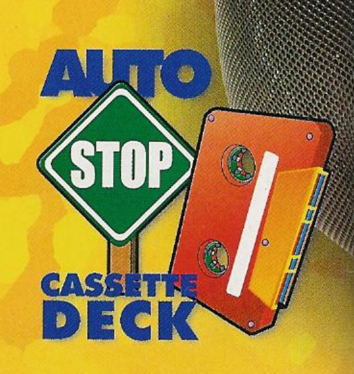
POR APENAS

4x R$ 68,45 R$249,00 À VISTA

TOTAL A PRAZO R$ 273,80



Na compra do LB-100 pela Direct Shopping você leva 3 CDs exclusivos Gradiente, com as melhores coletâneas de Reggae, Música Brasileira e Jazz.



A Gradiente, sinônimo de sucesso em áudio, apresenta o Laser Boy LB-100. Design moderno e arrojado, alto falantes multidirecionais com o som e a qualidade que só a Gradiente é capaz de oferecer.

LIGUE JÁ: 0800 130 500 DIRECTSHOPPING

LIGAÇÃO GRATUITA RECEBA EM CASA COMPRE PELA INTERNET: www.dshop.com

DAS CRIANÇAS!

FUN SURROUND
MULTI DIRECTION SPEAKERS

M·W·D

CD PLAYER

Pilhas
110V
220V

Programação para 20 faixas

REPEAT - ONE / ALL

SHUFFLE - reprodução aleatória das faixas do CD

SCAN - reprodução dos 8 segundos iniciais de cada faixa do CD



www.gradiente.com.br

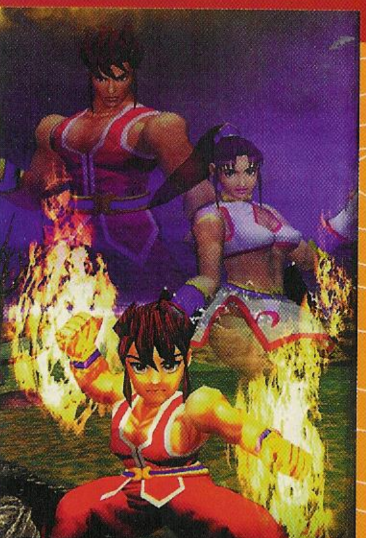
Promoção válida até 31 de outubro ou enquanto durarem nossos estoques. Frete não incluso. Taxa de juros de 3,9% a.m.

o bicho vai pegar

N64 GANHA PACOTÃO DE JOGOS DE LUTA

FLYING DRAGON





RESPOSTA RÁPIDA EM VÁRIAS OPÇÕES

Depois do sucesso explosivo de **Mortal Kombat 4**, começa a pintar uma multidão de games de combate para o superconsole da Nintendo. É briga no ringue, na arena e até no meio da rua.

Entre os principais lançamentos está **Flying Dragon,** da softhouse Natsume. Nele, você poderá optar entre dois modos de jogos diferentes: combate singular e outro em que, a cada luta vencida, você acumula pontos que poderão ser trocados por truques especiais de defesa ou ataque.

O jogador também poderá optar por usar os personagens adultos (Virtual Fighting) ou por suas respectivas versões superdeformadas (SD Kids Fighting) – que parecem crianças. A jogabilidade do cartucho é muito boa, com uma resposta rápida que não deixa seu adversário sequer respirar um minuto. Os gráficos também não deixam a desejar.

E a diversão de **Flying Dragon** não pára por aí. Ainda há várias outras opções de combates para você sair na mão com alguns dos caras mais durões do videogame.

DEADLY ARTS

CRIE SEU COMBATENTE E MANDE VER

A Konami também entrou de cabeça no mundo da porrada com **Deadly Arts**. Lançado no Japão com o nome **G.A.S.P.**, este é mais um game no estilo luta de arena, onde o que vale é derrubar o maior número de adversários possível em lutas seguidas.

O que faz este game sobressair-se aos demais é o modo que possibilita criar um lutador, parecido com o existente em **WWF: War Zone** e **Fighters Destiny**. Ele permite juntar os atributos dos lutadores que quiser e salvá-los no Cartucho de Memória. Depois disto, você poderá levar o seu próprio lutador na casa de um amigo para jogar com ele. Vai ser a maior pancadaria.

Inventar seu próprio personagem é mesmo a melhor idéia. Os doze personagens existentes no game são pouco originais, apesar de bem feitos graficamente. Isso não prejudica o desempenho de **Deadly Arts**, mas tira um pouco da graça. Agora só falta a Capcom descobrir as possibilidades infinitas que o N64 possui e lançar logo algum **Street Fighter 64**. Estamos na espera!







Os gráficos de **Deadly Arts** são incríveis, mas o grande barato do jogo é poder criar seu próprio lutador

QUEBRANDO O PAU NA RUA

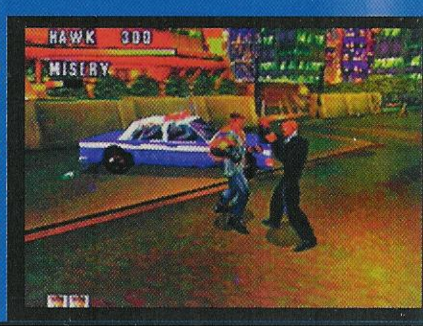
FIGHTING FORCE 64

Quem não se lembra de clássicos jogos de briga de rua, como **Double Dragon** e **Final Fight**? Estes games deixaram saudade no coração dos gamemaníacos loucos por porrada. Mas chega de tanta tristeza. Agora já é possível relembrar destes bons tempos com o lançamento de **Fighting Force 64.**



É pancada do começo ao fim no primeiro jogo do gênero "ação/luta nas ruas" para Nintendo 64. Em **Fighting Force**, você escolhe entre quatro personagens: Hawk (o galã loiro de olhos azuis), Ben (o brutamontes arrasa-quarteirão), Alana (a adolescente prodígio) e Mace (a gostosona faixa-preta). Cada um com suas habilidades e fraquezas.

No jogo, tudo pode virar arma. Os pneus de um carro que você mesmo arrebentou, caixotes, latões e porretes. É só bater na máquina de refrigerante para se refrescar com as latinhas que rolam pelo chão.

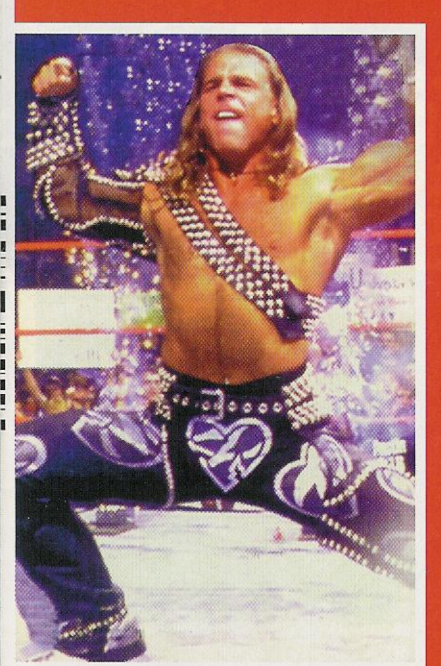


A movimentação em 3D facilita os diversos golpes especiais, como giratórias, pilões e voadoras. Dois jogadores também poderão lutar juntos em uma treta cooperativa contra os vilões que infestam as ruas da cidade. Produzido pela Eidos Interactive, este jogaço está previsto para novembro ainda deste ano.



WWF: WAR ZONE

REALISMO MÁXIMO NO RINGUE



Os maiores nomes da luta livre americana entram no ringue para mais um divertido jogo de porrada esportiva. Mais realista que **WCW vs NWO: World Tour**, lançado no ano passado pela THQ, **WWF: War Zone** traz todos os tradicionais golpes sujos que fizeram da luta livre um dos esportes de maior sucesso nos EUA.

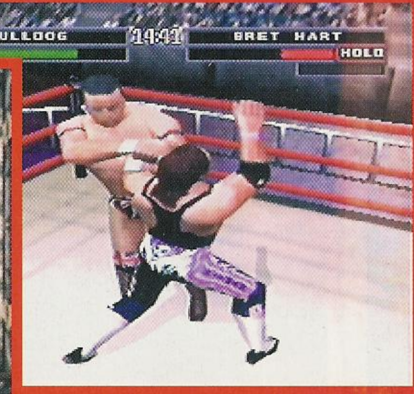
A Acclaim conseguiu captar perfeitamente os movimentos particulares de cada um dos lutadores. Não tem golpes impossíveis, tudo é extremamente real. Dá até para sentir o cheiro de suor dos grandalhões. A narração e a gritaria da platéia animam ainda mais a coisa.

Há a opção de luta em jaulas de metal e também uma revolucionaria opção de criação de lutador, onde é possível inventar um troglodita completo, incluindo até as roupas e acessórios! Que tal um lutador com a sua cara, o corpo do Stallone, máscara preta e cueca de zebrinha?

E em outubro os astros do ringue voltam a brilhar no seu N64, com o lançamento de **WCW vs NWO Revenge**. É mole ou quer mais?



Esse gordo ao lado é bem vaidoso. Saca só a indumentária que vai compor o uniforme de batalha



CALENDÁRIO NINTENDO 98

N64

SETEMBRO
- NFL BLITZ
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98
- DEADLY ARTS
- CRUIS'N WORLD
- GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- FLYING DRAGON
- NFL QUARTERBACK CLUB '99

OUTUBRO
- F-ZERO X
- BODY HARVEST
- EXTREME-G2
- BUCK BUMBLE
- TOP GEAR OVERDRIVE
- WCW/NWO REVENGE
- KNIFE EDGE: NOSE GUNNER
- NBA JAM '99
- S.C.A.R.S.
- SPACE STATION: SILICON VALLEY
- FIGHTING FORCE

NOVEMBRO
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TONIC TROUBLE
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING
- SURVIVOR: DAY 1
- FIFA 99
- MILO'S ASTRO LANES
- WIPEOUT 64

PRIMAVERA 98
- BATTLETANX
- NASCAR 99
- RAYMAN 2
- ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS
- SHADOWMAN
- SUPERMAN

DEZEMBRO
- WIN BACK
- WCW NITRO

JANEIRO 99
- CASTLEVANIA
- CAESARS PALACE 64

VERÃO 98/99
- LOONEY TUNES: SPACE RACE
- RUGRATS
- SHADOWGATE 64: THE TRIALS OF THE FOUR TOWERS
- TWELVE TALES: CONKER 64
- TASMANIAN EXPRESS

GAME BOY

4° TRIMESTRE
- POKéMON
- DUCK TALES 2
- SMURF
- POCKET BOMBERMAN
- A BUG'S LIFE
- RUGRATS
- YODA STORIES
- FLYING DRAGON
- SMALL SOLDIERS
- DISNEY'S MULAN
- BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE III
- TOP GEAR POCKET
- SHADOWGATE CLASSIC
- QUEST OF CAMELOT
- TWEETY AND SYLVESTER: "I TAW A PUDDY TAT"

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

MINHOCA BIZARRA

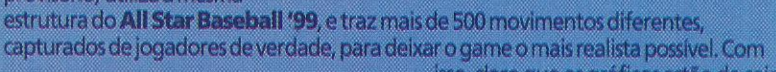
Depois de se tornar um sucesso no Super NES, **Earthworm Jim 3D** promete entrar para a história dos 64 bits. A extravagante minhoca vive uma aventura que se desenrola dentro de sua própria cabeça, desde horríveis pesadelos até os sonhos mais viajantes.

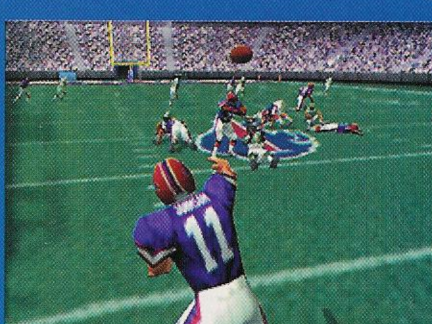


Desta vez, Jim divide o jogo com novos personagens, como o alienígena gorducho Fatty Roswell. A liberdade de movimentos é total, no estilo **Super Mario 64** e **Diddy Kong Racing**. As fases são as mais hilárias possíveis: um mundo que lembra os antigos filmes de horror, a realização do sonho de ser vaqueiro, entre outras doideiras. A Interplay, responsável por **Earthworm Jim 3D**, promete uma trilha sonora arrasadora e muitos diálogos, que serão interpretados por Dan Castellaneta (que faz a voz original em inglês do Homer no desenho **Os Simpsons**).

NFL e NBA no N64

A Acclaim está realmente se especializando em games esportivos. Depois do sucesso de **NFL Quarterback Club '98** e do impressionante **All Star Baseball '99**, mais dois petardos foram anunciados para chegar às lojas ainda este ano. Primeiro vem **NFL Quarterback '99.** O jogo traz todos os times da liga americana, 250 novas comemorações e modos de estratégia de ataque e defesa super realistas. Com certeza vai agradar quem curte (e entende) futebol americano. **NBA Jam'99** (título provisório) utiliza a mesma estrutura do **All Star Baseball '99**, e traz mais de 500 movimentos diferentes, capturados de jogadores de verdade, para deixar o game o mais realista possível. Com isso, claro que os gráficos estão de cair o queixo.



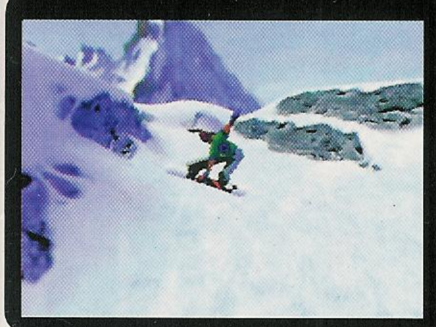


Todos os 29 times da NBA estão lá, com mais de 300 jogadores da temporada atual. Com cinco modos de jogo (Shoot Out, Exhibition, Season, Custom Season e Playoff), **NBA Jam '99** também vem com o modo Create Player, permitindo inventar o seu próprio craque. É ponto pra nós!

KEMCO À TODA

Lança novo snowboarding e mais um Top Gear

Velocidade total nos lançamentos da Kemco para o final de ano. Vem aí mais adrenalina na neve com **Twisted Edge Snowboarding**, que pretende desbancar o concorrente **1080° Snowboarding** em termos de realismo e velocidade. **Twisted Edge** terá, além de sete pistas e oito pilotos, a opção para dois jogadores com a tela dividida ao meio, no sentido vertical. O game está sendo desenvolvido pela Boss Game Studio, a mesma empresa que criou **Top Gear Rally**.
E por falar nisso, a Kemco também está lançando mais uma sequência da famosa série. **Top Gear Overdrive** chega no final do ano, prometendo ser o game de corrida com o multiplayer mais rápido.
Como nas versões anteriores, sua máquina poderá ser turbinada comprando equipamentos. A parte mais legal é que será possível trapacear para ganhar a corrida (oba!). Vale tudo, desde cones e barris de óleo no caminho, até jogar o adversário para fora da pista. A Kemco está confiante que **Top Gear Overdrive** será o melhor jogo de corrida para N64 de todos os tempos. Será?





É CAMPEÃO

Nintendo 64 papa prêmios no Oscar dos videogames

O Nintendo 64 teve sua consagração definitiva na cerimônia do 1° Prêmio de Realização Interativa (Interactive Achievement Awards), realizada em Atlanta durante a E3, que premiou os melhores games de 1997.
O grande vencedor foi **GoldenEye 007,** que ganhou os prêmios de melhor game interativo do ano, melhor game do ano para console, melhor game de ação para console e realização excepcional em desenvolvimento de software.
WCW Vs NWO: World Tour, **International Superstar Soccer** e **Diddy Kong Racing** ganharam os prêmios de melhor game de luta, esportes e corrida, respectivamente. Além disso tudo, nosso grande mestre Shigeru Miyamoto também levou um prêmio especial da Academia de Artes e Ciências Interativas, como foi mostrado na **Nintendo World** nº 1.



Mr. Miyamoto



LAGARTIXA À SOLTA

Gex 64 vai de Pernalonga e James Bond

Os répteis mostram sua força em **Gex 64: Enter The Gecko**, lançamento da Midway para N64 que deve chegar por aqui ainda este ano.
Todo em 3D e com enorme flexibilidade visual (a câmera pode ser movida para todos os lados), o game agradará em cheio os fãs de jogos de plataforma, estilo **Banjo-Kazooie** e **Super Mario 64**.
Gex é uma lagartixa aficcionada por programas de televisão, que entra no mundo da telinha para enfrentar seu arquiinimigo Rez. Suas armas são bem eficientes: chicotadas superafiadas com a cauda, voadoras de caratê e linguadas bem doloridas. Todos os estágios satirizam programas de televisão e filmes famosos, o que torna o game muito engraçado. Com isso, o herói (?) também escala tetos e paredes e usa disfarces, como roupa de agente secreto, quimono de kung fu e até equipamento de astronauta.

QUESTIOMARIO

Sucesso total! Os leitores da Nintendo World entraram de cabeça na promoção do Questiomario. Recebemos cartas de todos os lugares do país. Todos querendo colocar as mãos no Nintendo 64 zero bala que sorteamos entre a galera que acertou as cinco perguntas. Parabéns para Ricardo Ferreira Prata, de Santo André/SP. Ele acertou as questões sobre Diddy Kong Racing e acabou sorteado. O Ricardo vai levar pra casa um N64 novinho.
E você que não ganhou seu superconsole da Nintendo, não desista! A promoção continua nesta edição. Só que agora você deve responder as seguintes perguntas sobre o supergame Banjo-Kazooie. Mas se liga: só valerão as cartas com postagem até o dia 30 de outubro de 98. Então não perca mais tempo. Mande já a sua carta para o endereço abaixo:

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Qual o nome do livro de feitiços e quais são os três truques que ele ensina?
2. Quantos caldeirões mágicos existem em todo o jogo?
3. Do que sofre o urso polar na fase Freezeezy Peak e o que fazer para curá-lo?
4. O que os Jinjos fazem para chamar a atenção de Banjo e Kazooie?
5. Qual o nome do mundo que aparece na foto abaixo?





Respostas do Questiomario da NW nº1: 1. Future Fun Land 2. Taí 3. 47 balões 4. Drumstick 5. 4 chaves

THE BEST

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ NA POWERLINE EM AGOSTO DE 98

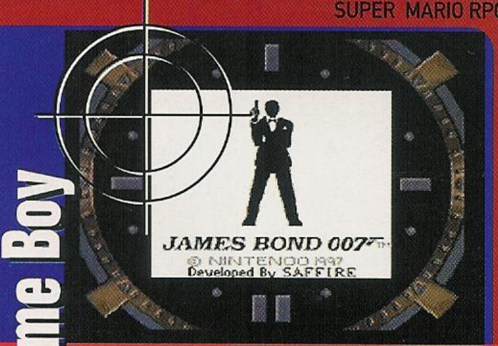


Nintendo 64

BANJO-KAZOOIE
SUPER MARIO 64
GOLDENEYE 007
MISSION: IMPOSSIBLE
MORTAL KOMBAT 4
MORTAL KOMBAT TRILOGY
TUROK:DINOSAUR HUNTER
DIDDY KONG RACING
STAR FOX 64
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
MORTAL KOMBAT 2
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
THE MASK
SUPER MARIO RPG

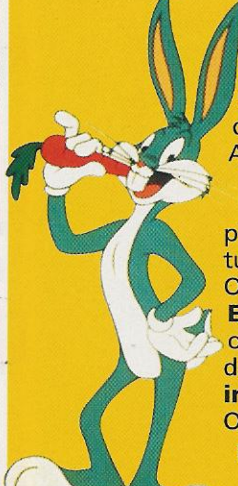


Game Boy

JAMES BOND 007
DONKEY KONG LAND 2
SUPER MARIO LAND
SUPER MARIO LAND 2: SIX GOLDEN COINS
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

LOONEY TUNES AGORA EM 3D

Pernalonga, Taz e cia. arrepiam em três games para N64



Depois de fazer a alegria de crianças e marmanjos por seis décadas, os personagens da Warner Bros. ganharam nova força nos anos 90 com a explosão dos produtos com sua marca, de camisetas a novos desenhos, como **Space Jam**.

Agora, quem tem a honra de receber os carismáticos astros é o Nintendo 64. Para começar com o maior gás, chega **Looney Tunes Space Race**, game de corrida multiplayer, pilotado por Pernalonga, Patolino e outros personagens da turma de alopados.

Outro que arrebenta a boca do balão é o endiabrado Taz, em **Tazmania Express**, jogo de plataforma 3D. E para completar o pacote, o pato Daffy Duck (ninguém menos que o Patolino dando uma de herói) e o marciano Marvin estrelam juntos **Duck Dodgers in the 3/12 Dementia**, também em 3D.

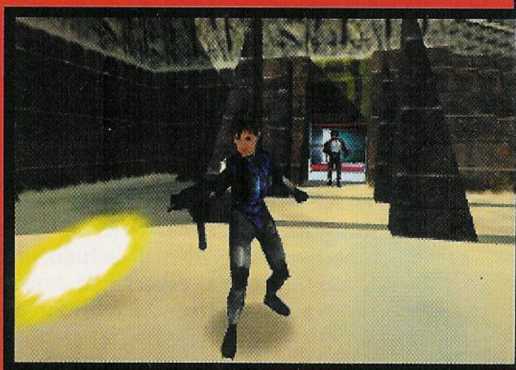
O povo aqui da revista agora torce por novos games com outros personagens da Warner como **Animaniacs** e **Pinky e Cérebro**. Mas por enquanto é só, pessoal!

PERFECT DARK

A próxima obra-prima da Rare

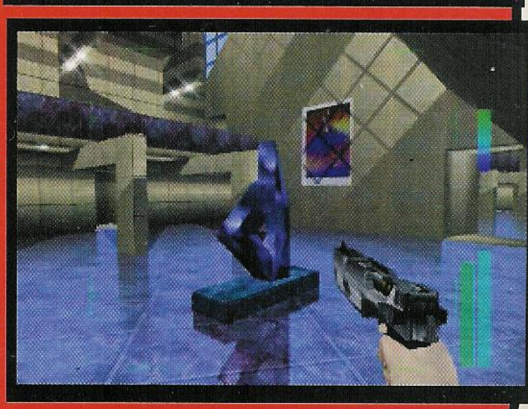
Olha eles em ação outra vez. Depois de nos presentear com **GoldenEye 007** em 1997 e **Banjo-Kazooie** este ano, a Rare prepara o lançamento de mais um clássico para 99.

Perfect Dark é o nome do jogo que com certeza vai deixar todo mundo de boca aberta. O game vai usar o mesmo processador de **GoldenEye 007**. Além disso, **Perfect Dark** está sob o cuidado da mesma equipe que desenvolveu a aventura de James Bond para o N64. Então, já dá para esperar muita ação, objetivos ferrados, inimigos espertinhos e muitas bugigangas e acessórios para serem encontrados.



Perfect Dark é o codinome da agente Joanna Dark (isso mesmo, é uma mulher!). O ano é 2023 e você precisa investigar uma trama que toma conta de uma sinistra corporação chamada DataDyne. Aos poucos, você vai descobrindo que esta conspiração é muito mais séria do que se pensa. Só para se ter uma idéia, ela começou há centenas de anos!

Se contarmos mais, estraga. Mas fique tranquilo que você vai ouvir muito sobre este game daqui para frente.




DRAGON BALL
Quem procura acha: animes superanimados viraram jogaços para Super NES e Dragon Ball Z não está sozinho na locadora
Você que é aficcionado por animes (vulgo desenhos japoneses) e está louco para viver as aventuras de seus personagens favoritos no console de seu videogame, não se desespere. Procure direito na sua locadora. Há vários cartuchos para Super NES estrelados pelos heróis de Dragon Ball Z, Yu Yu Hakusho e Speed Racer, entre outros.

TERROR NA TELA

Quem é do tempo do Nintendinho de 8 bits certamente se lembra de **Shadowgate**, aventura fantástica de terror lançada em 1989, que se passava em um enorme e sombrio castelo. A mesma equipe de programadores deste clássico foi chamada para criar sua sequência para 64 bits. E que sequência! **Shadowgate 64: Trials of the Four Towers** vem cheio de criaturas horripilantes, quebra-cabeças e armadilhas, com uma incrível visão 3D em primeira pessoa. A Kemco promete o lançamento deste game de 128 mega para o início do ano que vem.

OS PRIMEIROS JOGOS DO
GAME BOY COLORIDO



Na edição anterior, trouxemos em primeira mão o lançamento do Game Boy Color, versão de 56 cores do portátil. Já se sabe que seis jogos serão lançados inicialmente, mas ainda nenhum nome está realmente confirmado.
Fontes não-oficiais especulam que logo veremos na telinha colorida títulos como **Gex**, **NHL Hockey**, uma versão de **Pokémon**, uma nova aventura do **Mario** e uma novíssima versão de **Tetris**. A Kemco deve lançar **Top Gear Pocket** e **Shadowgate Classic**, ambos também em cores.
O lançamento nos EUA do Game Boy Color está previsto para o mesmo dia que o esperadíssimo **The Legend Of Zelda: Ocarina of Time**, 23 de novembro.

GATAPORTÁTL

E a febre dos bichinhos virtuais continua. Quando a Nintendo lançou no Japão o portátil **Pokémon Pikachu** (uma mistura de Pokémon com os populares pets virtuais) em março, ele logo virou mania entre a criançada.
Tanto que agora está sendo lançada sua sequência, com uma das personagens mais conhecidas do Japão: a gatinha **Hello Kitty**. Em **Pocket Hello Kitty**, você acompanha a felina falando ao telefone, praticando esportes, coletando e usando itens. **Pocket Hello Kitty** foi lançado em agosto por lá e custa o mesmo preço que o **Pokémon Pikachu** (2.500 ienes, pouco mais de 20 reais).

PITFALL
O RETORNO DE UM CLÁSSICO

Quem curtia videogame na década de 80 nunca esquecerá o clássico **Pitfall**, um dos primeiros jogos de aventura. E que aventura!
O personagem principal, que levava o nome do game, era uma espécie de Indiana Jones virtual e enfrentava os maiores perigos para tentar salvar uma garota.
Atravessava pântanos usando cipós, escapava de avalanches de pedras e até ousava usar jacarés como ponte.
Pois agora chega a versão de **Pitfall** para 64 bits! Já foi anunciada pela Activision e está marcada para sair no Japão até o final deste ano.
O game será todo em 3D e, com toda certeza, trará desafios muito maiores. Dessa vez é Pitfall Harry Jr., filho do lendário personagem, quem estrela o game. Vai ter muito neguinho de 30 anos comprando o N64 só para lembrar os tempos de moleque.

STARCRAFT
AGORA EM CARTUCHO

Um acordo entre a Nintendo Of America e a Blizzard Entertainment fechou a produção de uma versão exclusiva de **Starcraft**, aclamado game de estratégia espacial de PC, para o Nintendo 64.
Starcraft 64 será produzido em cartucho (e não para **64 Disk Drive**, como estava sendo anunciado) e está previsto para1999. Segundo a Nintendo, a iniciativa de trazer jogos de PC para N64 visa atrair o interesse do público mais adulto e dos usuários de computador. Começou bem!

1° DESAFIO Nintendo® WORLD

PARTICIPE E CONCORRA A UM KIT ARCADE COM TV, NINTENDO 64, DEZ CARTUCHOS E UM MONTE DE ACESSÓRIOS PARA VOCÊ MONTAR UM ARCADE NA SUA CASA!

É o sonho de todo mundo que é fera em videogames: ter seu próprio arcade. Agora, o melhor jogador de Super Mario 64 vai realizar este sonho. Quem provar que é o melhor vai levar para casa um Kit Arcade com TV, N64 e mais uma batelada de games, acessórios e prêmios exclusivos. É o 1° DESAFIO NINTENDO WORLD, que vai escolher o jogador mais rápido, habilidoso e criativo do Brasil. Para o primeiro desafio, escolhemos um game tradicional que todo jogador de N64 conhece bem, para dar chance para todos. Para participar é bem fácil. Para ganhar é bem difícil!

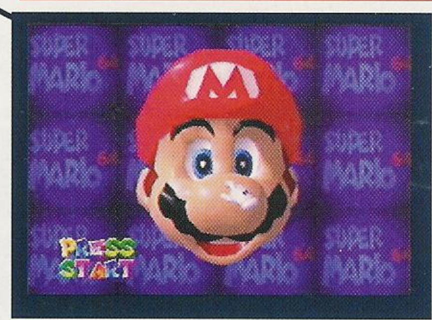
PARA GANHAR

Você terá que nos enviar três fotografias tiradas do Super Mario 64:

1. ***Mario junto com o Yoshi, em cima do castelo.***
2. ***A menor marca de tempo possível no escorregador da Princesa.***
3. ***A careta mais maluca e engraçada do Mario na tela de abertura.***

Leva para casa o prêmio o jogador que cumprir o primeiro quesito, atingir a menor marca no escorregador e fizer a careta mais criativa do Mario na tela de abertura. Em caso de empate nos primeiros dois quesitos, o desempate será feito pela redação da revista Nintendo World, que escolherá a melhor careta do Mario.





COMO TIRAR UMA BOA FOTO

- ***Diminua as luzes do ambiente***
- ***Coloque a câmera em uma superfície plana***
- ***Não use flash***
- ***Regule o contraste e o brilho de sua TV***
- ***Enquadre somente a tela de sua TV na foto***
- ***Escreva seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto***

O KIT ARCADE

O vencedor ganhará:

- ***Um televisor Gradiente***
- ***Um Nintendo 64***
- ***Um Rumble Pak***
- ***10 cartuchos diferentes para N64 da Nintendo by Gradiente***
- ***Um Game Boy Colors***
- ***Um kit de acessórios da Interact incluindo Mako Pad, Shark Pad Pro 64 e Super Pad 64***
- ***Um relógio Nintendo***
- ***Um boné exclusivo da Nintendo World***
- ***Um ano de Nintendo World (doze edições)***

ATENÇÃO!

- É imprescindível o envio das três fotos para participar.
- A escolha da redação é definitiva.
- Não adianta mandar um monte de cartas com as mesmas fotos, porque não é sorteio.
- Só valerão as cartas postadas até o dia 20 de novembro de 1998. A escolha do vencedor será feita no dia 5 de dezembro de 1998. O vencedor será avisado por telefone e telegrama. O nome do vencedor será publicado na edição de janeiro da revista Nintendo World.
- Caso o morador more na Grande São Paulo, deverá retirar o prêmio na sede da Conrad Editora. Caso contrário, o prêmio será entregue por correio na residência do ganhador.

DICAS
CARETA DO MARIO

Para fazer as caretas no Mario, pressione o botão A na tela "Press Start", segure o botão R e use a mãozinha para fazer as alterações que quiser.

MANDE BRASA JÁ

Você sempre diz que sabe tudo de N64? Então agora vai provar para o Brasil inteiro - e ainda deixar o resto do país morrendo com inveja do seu Kit Arcade! Nosso endereço está na página 4!



Promoção de cunho cultural. Não é necessário fazer nenhuma compra. É proibida a participação de funcionários da Conrad Editora ou Gradiente Entertainment.

hardware

GAME BOY LIGHT

Para jogar dentro de cavernas, no fundo do poço...

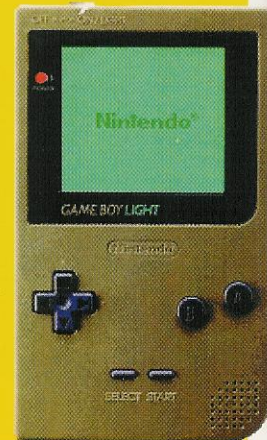
Desde seu surgimento, há quase 10 anos, o **Game Boy** enfrenta um problema de difícil solução: é praticamente impossível utilizá-lo em lugares pouco iluminados. Não é muito chato quando você está em uma longa e entediante viagem de ônibus com vontade de jogar e a coroa ao seu lado pede para você apagar a luz porque quer dormir?

Foi pensando em problemas como este que a Nintendo resolveu lançar (por enquanto, somente no Japão) o **Game Boy Light**. De tamanho idêntico a um **Game Boy Pocket** (com a diferença do compartimento de pilhas ser maior), ele traz mais uma inovação ao portátil.

O **Game Boy Light** tem uma fonte de luz interna saída diretamente da tela de cristal líquido, similar àquelas usadas em relógios digitais esportivos. A luz, de cor azulada/esverdeada, permite a visualização do jogo em qualquer ocasião, mesmo que não exista nenhuma iluminação.

Outra diferença é que a chave Power (liga/desliga) tem três posições ao invés de duas: a primeira, para desligar o GB; a segunda para ligá-lo e a terceira para acender a luz.

Nas cores dourado e prata, o **GB Light** usa duas pilhas AA, ao contrário das 2 pilhas AAA que o **Game Boy Pocket** usa. Ainda não há previsão de lançamento deste produto nos EUA ou por aqui, mas com certeza será muito bem-vindo!



MAIS MEMÓRIA PARA O N64

Sabe aquela tampinha que fica em cima do Nintendo 64, onde está escrito "Memory Expansion"? Quem é curioso já fuçou ali para ver o que tem dentro e acabou dando de cara com o Jumper Pak, que muita gente nem sabe pra que serve.

Esse espaço está reservado para uma expansão de memória RAM. Tempos atrás, foi anunciada a inclusão de um cartucho de expansão de memória RAM de 4 MB junto com o Nintendo 64 Disk Drive. Como o lançamento desse periférico continua envolto em mistério, a Nintendo resolveu lançar o cartuchinho – que você conectará direto no seu Jumper Pak – antes mesmo do **64DD**. Com esse upgrade, o N64 dobrará sua memória RAM, passando a ter 8 MB (quatro vezes mais que a concorrência!).

O cartucho, previsto para estar nas lojas norte-americanas a partir do dia 24 de novembro, permitirá gráficos de alta definição, mas não será imprescindível para o funcionamento de games que o utilizam. O primeiro jogo a apresentar compatibilidade é o superaguardado **Turok 2: Seeds of Evil** (que sai já no dia 10 de novembro). O expansor de memória tem data de lançamento prevista para novembro e, ao contrário do Rumble Pak – que veio num pacote junto com **Star Fox 64** –, será vendido separadamente. Essa decisão foi tomada para dar a opção aos jogadores de querer ou não as vantagens gráficas proporcionadas pelos 4MB a mais. Será que existe alguém neste planeta que não quer isso?

GUNDAM NO N64

Ao completar 20 anos, o mais famoso robô espacial ganha uma aventura animal para o N64

Gundam e outros populares robôs da animação japonesa estrelam **Super Robot Battle**, a versão americana de **Super Robot Spirits**. O jogo possibilita ao gamemaníaco utilizar uma série de golpes diferentes durante combates de estremecer o universo. Você poderá optar em jogar com o robô de sua preferência, seja com o Shinning Gundam – da série **G Gundam** – como o supermecha Volt V.

Pena que ficaram de fora os mechas dos animes **Neon Genesis Evangelion** e **Mobile Police Patlabor**. E por que não também a versão atual do Robô Gigante? Com certeza **Super Robot Battle** ganharia um tempero todo especial.

O lançamento de **Super Robot Battle** faz parte do plano da Bandai, uma das maiores fabricantes de brinquedos do mundo, de popularizar ao máximo os Gundams nos States. Além de jogos para videogame, os animes que contam a saga dos supermechas iniciada em 1979 também estão sendo lançados no mercado de vídeo norte-americano, a começar pela primeira série **Mobile Suit Gundam**. **Super Robot Battle** está previsto para chegar às lojas norte-americanas até o próximo Natal.


RX-78

THE LEGEND OF ZELDA:

A data foi marcada: 23 de novembro chega à

Aproxima-se o lançamento de **A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo**. Com isso, mais detalhes sobre o jogo e sua história vão sendo revelados por Shigeru Miyamoto e sua equipe de programadores - mas exclusivamente para a **Nintendo World,** claro!

UMA SAGA ANTERIOR

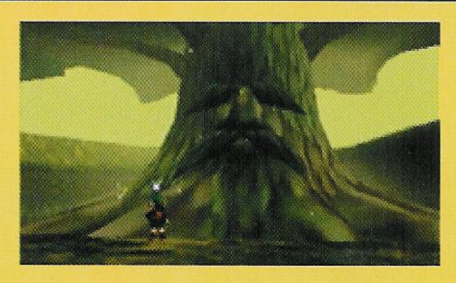
Já se sabe que o novo game se passará em uma época anterior a **Zelda III**. É como a nova trilogia de **Guerra nas Estrelas**, que contará o que aconteceu antes dos filmes que conhecemos.

Os jogadores vão controlar o herói Link, um ancestral do Link que aparece nas versões do Super NES, Game Boy e NES. E o mais legal: o personagem envelhece durante a história! Isso mesmo! Você inicia o game controlando um garotinho e, no final, ele estará quase um adulto.

No início da história, Link se prepara para a cerimônia de chegada da sua maioridade. Na tradição da raça dos Hilyans, as crianças recebem uma fada da Árvore das Fadas quando atingem a idade adulta. Ela torna-se uma companhia constante da pessoa, acompanhando-a para sempre, como um "anjo da guarda". Mas parece que a cerimônia de Link não está destinada a ser das melhores...

A Árvore das Fadas, fonte dos espíritos guardiões, foi capturada por uma estranha criatura das profundezas da floresta. Link está disposto a encontrar Navie, seu espírito guardião, e, com a sua ajuda, derrotar a tal "criatura". Aí entra nosso já conhecido vilão, Gannon.

Zelda conta uma antiga história de Hyrule, quando Gannon era conhecido apenas como Gannondorf Dragmire, o "Rei dos Ladrões", e não a poderosa criatura do mal que ele se tornou nos outros jogos da série. Gannondorf desejava o poder da Triforce e procurava em Hyrule um lugar para descansar. Como o vilão vagava pela floresta de seu povo, Link sabia que estava em grande perigo. Ele pegou a pedra da Árvore das Fadas e rumou para o Castelo de Hyrule, capital



do povo Hyruliano.

Ao entrar no Castelo, Link recebeu as boas-vindas da jovem Princesa Zelda (sempre ela!). Ela estava bem a par da crise que afetava a terra de Hyrule. Zelda conta maiores detalhes sobre o esconderijo da Triforce, dizendo que Link precisava achar as três pedras sagradas que encaixavam em uma Ocarina (uma espécie de flauta antiga) mágica. Este instrumento serviria como chave para um mundo escondido. É aí que a corrida de Link contra o maligno Gannondorf para achar as três pedras sagradas e o esconderijo da Triforce começou!

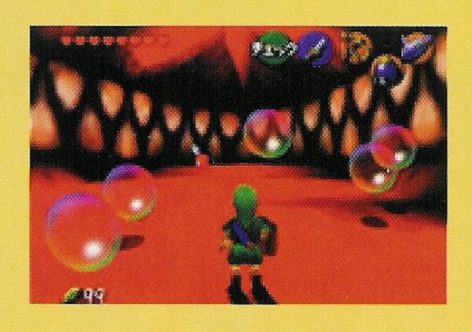
RESPEITO À TRADIÇÃO

Zelda talvez seja a série mais consagrada dentre os games de RPG. Portanto, faz todo sentido que alguns elementos tradicionais das aventuras anteriores tenham perma-













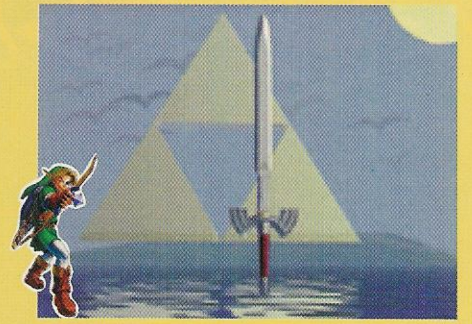
O herói Link terá que comer o pão que o diabo amassou para conseguir recolher as três pedras sagradas e encontrar o esconderijo da Triforce



OCARINA OF TIME

s lojas o game mais esperado de todos os tempos





necidos idênticos nesta versão.
Link usa as mesmas armas, entre elas o arco e flecha, o bumerangue e a espada. Como no Super NES, é possível segurar o botão A para aumentar o poder da espada. O gancho também promete ser um dos acessórios mais legais de **Zelda**. Quando atirado, a tela faz um zoom e você sente como se estivesse sendo puxado junto com Link. O efeito é impressionante.
O herói também precisará andar a cavalo para alcançar lugares mais distantes. Será possível chicotear o animal para ir mais rápido. O número de chicotadas permitidas irá depender da quantidade de cenouras que você tem disponível para alimentar o cavalo.
Como o game é totalmente em 3D e os movimentos dos personagens são bem livres, seguir o inimigo com a espada pode ser bem difícil. Por causa disto, um novo movimento foi adicionado para permitir que o adversário nunca saia de seu campo de visão. Se o botão Z for segurado durante uma briga, você sempre estará encarando o inimigo, não importa em qual direção você mova o direcional. A luta não chega a ficar fácil, mas também não fica impossível.

IMERSÃO ABSOLUTA

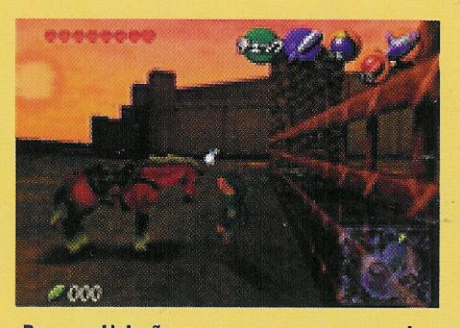
Neste autêntico RPG, a história se desenrola em um mundo em 3D realista. A profundidade dos cenários, os ângulos de câmera dramáticos, os objetos e a animação unem-se para criar uma das experiências mais imersivas de videogame de todos os tempos. É como se você realmente estivesse ao lado de Link em sua jornada!
Embora o estilo de jogo tenha sido projetado para agradar crianças e adultos, a aventura traz verdadeiros desafios. Imaginem só: 256 mega de pura adrenalina em ambientes 3D e vozes digitalizadas! Aguarde mais detalhes sobre este incrível jogo nas próximas edições da **Nintendo World**. Nós também não aguentamos mais esperar...


Dodongo retorna para assar a batata de Link


Efeitos de luz e ...


...transparência de cair o queixo


Aquele safado do Gannodorf consegue entrar até em quadros para escapar de Link


Para que Link não se canse ao percorrer grandes distâncias foi criada uma montaria especial



EXTRA! EXTRA!

Fontes não-oficiais garantem: a galera norte-americanos que reservar nas lojas o cartucho **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** do dia 14 de outubro até 22 de novembro vão ter direito a uma edição limitadíssima de cartuchos totalmente dourado do jogo. A promoção só é válida neste período. Depois disto, apenas o cartucho da cor tradicional (cinza) estará a venda. Só um porém: isso só vale nos States. Por enquanto nada está decidido sobre essa promoção aqui no Brasil ou em outros países.



Castle[vania]

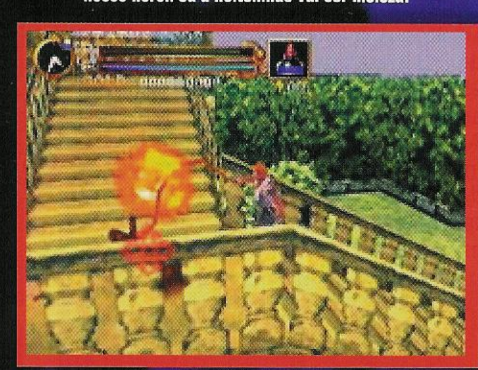
OS VAMPIROS QUEREM SEU SANGUE NUM JOGO MUIT[O]

Pegue seu crucifixo, estacas, alguns litros de água benta e muitos dentes de alho. O Conde Drácula e as forças do mal vão se infiltrar no Nintendo 64 em **Castlevania**. Depois do sucesso das aventuras dos Belmont desde os tempos do Nintendinho, a Konami promete muito terror e ação em 3D num cartucho de 96 mega de memória. Em **Castlevania**, o jogador poderá escolher entre dois personagens. A conhecida família caça-vampiros Belmont estará representada pelo jovem Schneider. Como seus antepassados, ele usará um poderoso chicote, que desta vez possui um eficiente sistema de mira. Toda vez que um inimigo surgir na sua frente, um alvo verde irá aparecer.

A outra personagem é Carrie Eastfield, uma jovem especialista em magia. Cada um dos personagens tem sua própria história e múltiplas rotas possíveis para seguir, além de seu próprio final. Você só conseguirá conhecer todas estas diferenças se terminar o jogo com um deles de cada vez.



De dia, as coisas ficam bem mais fáceis para o nosso herói. Já à noite...não vai ser moleza!



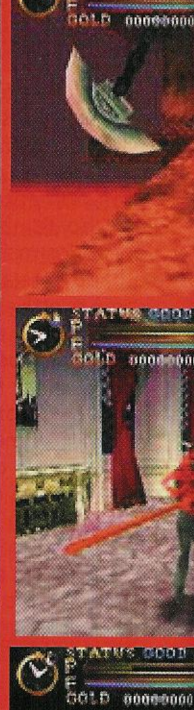
Como nos jogos anteriores dos consoles Nintendo, Drácula, o Rei dos vampiros, e seus capangas estão novamente espreitando a terra de Castlevania. Já que são criaturas da noite, os sanguessugas do inferno escondem-se durante o dia, mas ganham força ao anoitecer.

TEMPO REAL MESMO

A nova versão de **Castlevania** é jogada toda em tempo real, obrigando você a alterar sua estratégia de exploração, dependendo da hora do dia. Uma variedade de efeitos de luz serão usados para simular a passagem do tempo. Também haverá um relógio, que irá indicar que horas são, para você planejar melhor sua jornada.

Durante o dia, a sua exploração é segura, mas nem tanto. Os sugadores de sangue irão atacá-lo em regiões com muitas sombras. Um método de derrotá-los é atrair os chupões para a luz. Eles literalmente ficarão "só o pó".

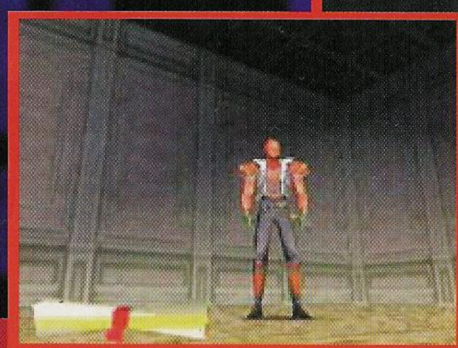
Quando cai a noite, todo cuidado é pouco! Os inimigos saem dos esconderijos e ficam bem mais violentos e fortes. Se um vampiro sugar muito seu sangue, você se tornará um morto-vivo também! Durante a noite, seu campo de visão estará limitado, e





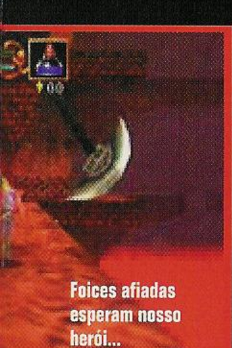
O herói Schneider Belmont em vários ângulos





evania

O MAIS ASSUSTADOR QUE *PÂNICO* E *A HORA DO ESPANTO* JUNTOS


Foices afiadas esperam nosso herói...


...assim como criaturas abomináveis.


Desça a lenha, ou melhor, a chicotada!

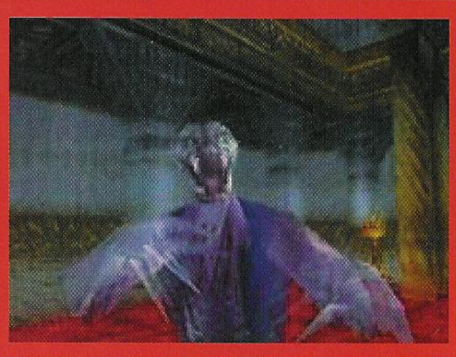
E esta gata? Será a mocinha ou mais uma vampira sugadora?

muitos vampiros irão aparecer. Exploração é a chave do sucesso em **Castlevania**. Existem quilos de segredos escondidos nos sinistros castelos e será preciso encontrar todos para continuar sua missão. O game traz muitas sequências cinematográficas, que aparecem em diversos momentos do jogo. As cenas são assustadoras de verdade. Se você é do tipo que suou frio assistindo **Pânico**, recomendamos que não jogue o game durante a noite. Cada inimigo foi criado para ser o mais horrível possível. Espere todo tipo de criatura, desde esqueletos ambulantes até mulheres-tarântula. Além destes monstros, você terá ainda que derrotar ninguém mais ninguém menos que Drácula em pessoa, e em três períodos diferentes. **Castlevania** contém 28 áreas distintas de exploração, além de oito



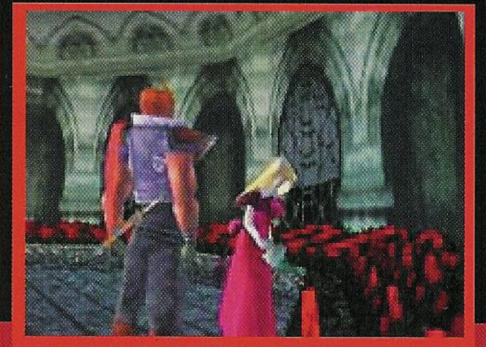


itens fundamentais para enfrentar as forças malignas. Entre eles, a "deliciosa" e "suculenta" carne (ou peru, ou frango, não importa!) que recarrega suas energias quando você estiver fraquinho. Quem reclamava da falta de jogos de terror para N64 já pode ir se preparando. **Castlevania** promete ser uma das


Você terá pesadelos com estes monstros horríveis



experiências mais arrepiantes do universo dos games. A Konami prevê o lançamento do jogo para o inverno americano (o nosso verão). Nas próximas edições da Nintendo World, mais novidades sobre este jogaço! Até lá, tome cuidado ao sair à noite. Os vampiros podem estar à espreita!





MISSION:

ESPIONAGEM E ESTRATÉGIA NA PONTA DOS

Demorou, mas chegou. Anunciado desde 1996, só agora **Mission: Impossible** dá as caras no Nintendo 64. E já chega gerando polêmica.

Quem esperava um jogo parecido com **GoldenEye 007** se desapontou. **Mission: Impossible** é muito mais um game de espionagem e estratégia do que de tiroteio. Para cumprir os objetivos não basta matar quem estiver na frente, é preciso usar a inteligência e também muita imaginação. Mas isso não quer dizer que o game não tenha ação de sobra. Tem, e muita!

TRÊS DÉCADAS EM PRODUÇÃO

Mission: Impossible começou como um seriado para a TV em 66, permanecendo no ar até meados dos anos 70. Naquele tempo, o grupo IMF *(Impossible Mission Force)* era liderado pelo agente Jim Phelps, que tinha à sua disposição uma equipe com os melhores profissionais da área da espionagem. Depois disso, a série retornou nos anos 80, ficando no ar por mais duas temporadas.

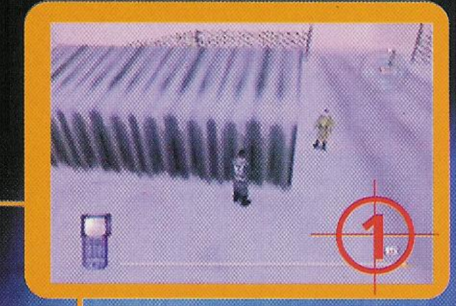
Finalmente Hollywood se rendeu à série. Em 96, foi lançado o longa-metragem, com o astro Tom Cruise no papel principal. Foi um grande sucesso nos cinemas do Brasil e de todo o mundo, que já tem continuação prometida para julho do ano que vem, desta vez sob direção do mestre dos filmes de ação, John Woo (**A Outra Face**).

Com tudo isso, **Missão Impossível** era um material mais do que óbvio para inspirar um game de espionagem.

Ice Hit

Sua missão se inicia na neve, no meio de uma base inimiga fortemente armada. Ninguém sabe que você está lá, então faça tudo silenciosamente: é preciso se disfarçar, encontrar seus aliados e sabotar os planos dos inimigos. Se você for cuidadoso, é possível cumprir as missões sem tomar nenhum tiro.



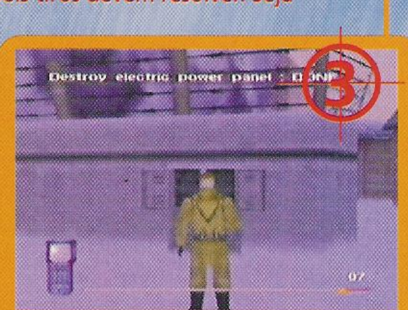


Missão 1: Lundkwist Base

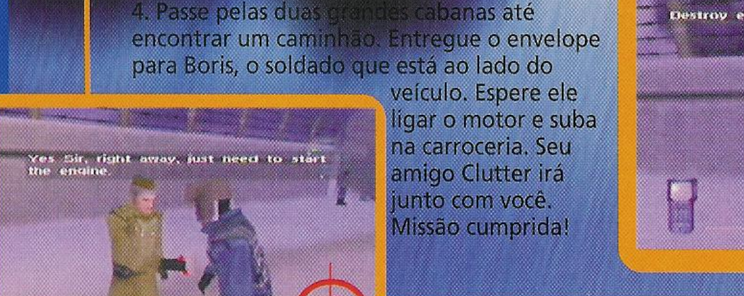
1. Pule as caixas e a grade. Siga para a esquerda até chegar na primeira cabana. Espere o soldado entrar e siga atrás. Cuidado para não ser visto por ninguém! Discrição é fundamental.

2. Lá dentro, mate o oficial e use o item *Facemaker* (acessório que serve para copiar a identidade das pessoas) sobre seu corpo estendido. Não se assuste! Sua identidade irá mudar, mas é por uma boa causa. Pegue o envelope que está em cima da mesa e pronto: os dois primeiros objetivos já estão cumpridos!

3. Já com sua nova identidade, guarde a arma e caminhe como se nada tivesse acontecido. Atravesse o portão e procure por uma caixa de força encostada na parede. Destrua-a com sua arma. Seis tiros devem resolver. Seja discreto. Se alguém te ver, você está frito!



4. Passe pelas duas grandes cabanas até encontrar um caminhão. Entregue o envelope para Boris, o soldado que está ao lado do veículo. Espere ele ligar o motor e suba na carroceria. Seu amigo Clutter irá junto com você. Missão cumprida!

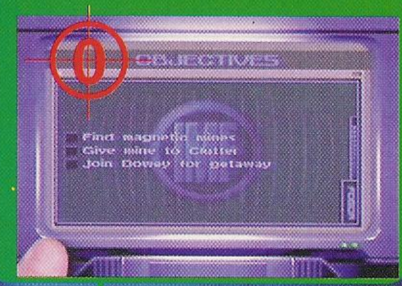


IMPOSSIBLE

SEUS DEDOS

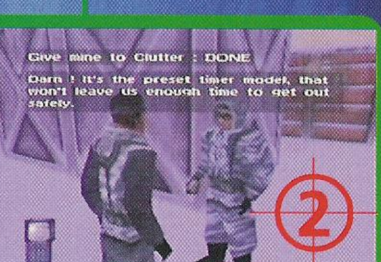
FIDELIDADE TOTAL

No game, inspirado no filme, você é o agente Ethan Hunt e terá que enfrentar missões medonhas. O clima cinematográfico está presente. Segure o dedo e não pressione Start até a apresentação de cada missão acabar. Além das dicas necessárias para completar os objetivos, você ainda pode conferir as fantásticas sequências de animação. A sensação é de se estar assistindo ao próprio filme! Não faltou nem a velha frase: "esta gravação se auto destruirá em 5 segundos...". Demais! A clássica trilha sonora de Lalo Schifrin, regravada para o filme por Larry Mullen e Adam Clayton do U2, aumenta ainda mais o realismo. Existem dois níveis de dificuldade, Possível e Impossível, sendo o primeiro (claro!) mais fácil que o segundo. A diferença é que o Modo Impossível tem mais objetivos a serem cumpridos, além dos inimigos ficarem mais resistentes aos tiros. A **Nintendo World** dá agora as dicas de como cumprir todos os objetivos das seis primeiras missões no modo Impossível. Mais fácil que isso, só se os nossos experts forem na sua casa jogar pra você!



Missão 2: Subpen

1. Agora, já com sua aparência original, você se separa de Clutter e precisa encontrar minas magnéticas explosivas. São bem fáceis de encontrar: estão em uma prateleira, dentro de uma grande cabana. Verifique o ponto vermelho em seu radar, no canto superior esquerdo da tela.



2. Já de posse das minas, procure seu amigo Clutter. Ele está ao lado de um grande muro. Com o radar, será bem fácil encontrá-lo (ele é o ponto verde). Não demore muito ou ele morrerá de frio! Entregue a ele uma das minas para cumprir o segundo objetivo.



3. É preciso correr para sabotar o navio patrulha inimigo. Fique de olho no ponto branco do radar para encontrá-lo. Pare ao lado do navio e use a mina explosiva.

4. Falta pouco. Seguindo o ponto verde, desça a escada, encontre Clutter no bote de fuga e saiam rapidamente. Missão cumprida. Acompanhe tudo voar pelos ares! Que estrago!





MISSION: IMPOSSIBLE

RECOVER NOC LIST

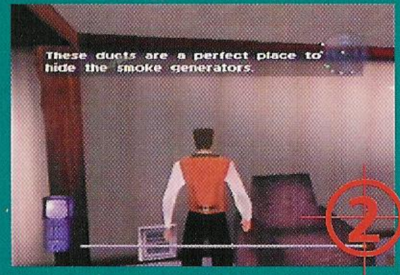
Nesta missão, você está infiltrado em uma festa da alta sociedade na Embaixada Russa, em Praga. Além de todos estarem desconfiados de você, uma assassina profissional está vigiando todos os seus passos. Por isso é preciso agir com muito cuidado, como um autêntico agente secreto. Você estará praticamente desarmado, apenas com um *Blow Pipe* (uma zarabatana) e 6 *Smoke Generators* (geradores de fumaça) nos bolsos.



Missão 1: Embassy Function



1. Converse com o casal que está em frente ao vaso de porcelana. Espere o homem sair e fale discretamente com a mulher (ela é sua aliada). Ela lhe dará o *Facemaker*. Cuidado! Ninguém poderá vê-los durante a negociação. Se vocês forem surpreendidos por algum guarda, ganharão uma viagem direto para Sibéria, sem escalas...

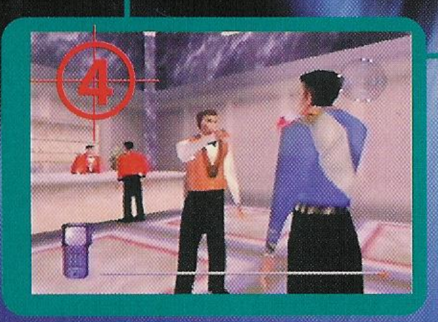


2. Siga direto para o salão principal da embaixada. No caminho, use os seus *Smoke Generators* nas cinco saídas de ventilação que existem nos corredores. Existe uma na sala inicial, uma próxima ao corredor do banheiro, uma ao lado de uma poltrona e duas no salão principal. Não se esqueça que ninguém poderá vê-lo fazendo isso.

3. Já no salão, converse com o barman, que também é um agente disfarçado. Ele lhe dará um copo de bebida e pó para enjôo. Depois, converse com o pianista. Ele dirá que precisa de uma partitura para poder tocar a música favorita do embaixador. Faça o que ele quer: saia do salão, converse com o casal sentado no sofá e pegue a partitura (score).



4. Volte para o salão e entregue a partitura para o pianista. Assim que ele começar a tocar a música, o embaixador irá descer. Converse com ele enquanto escuta sua música favorita.
Afaste-se um pouco do embaixador, vire-se de costas e use o copo de bebidas quando o garçom estiver próximo. Você irá propor um brinde ao embaixador. Ele provará a bebida com pó de enjôo e sairá correndo para o banheiro.





5. Siga o embaixador até o banheiro, e lá, nocauteie-o com um soco. Use o *Facemaker* para assumir sua identidade e saia como se nada tivesse acontecido. Não esqueça de fechar a porta do toalete antes de sair!

6. Na pele do embaixador, procure uma mulher toda vestida de vermelho. Sim, ela é a assassina que está atrás de você. Ela correrá para o banheiro e descobrirá o corpo do verdadeiro embaixador. Siga-a e derrube-a rapidamente com o *Blow Pipe* ou com seus punhos. Se você demorar, ela o matará primeiro.





7. Sua missão está quase terminada. Volte para o salão e suba as escadas. Vire para esquerda e use o último *Smoke Generator* na saída de ventilação. Volte, siga reto e passe pelo guarda para acessar a área restrita e completar o último objetivo.

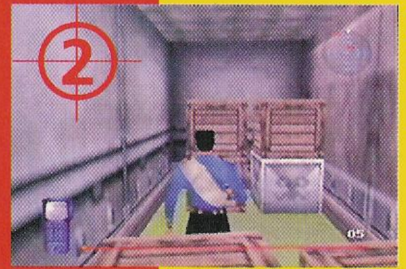
MISSION: IMPOSSIBLE

OBJECTIVES
Sabotage 5 special crates
Find exit key
Access KGB HQ

Missão 2: Warehouse



1. Você ainda estará na identidade do embaixador. Derrube o guarda, pegue sua arma e atire cinco vezes em uma das caixas que bloqueia a entrada. A passagem ficará aberta, mas gás tóxico será liberado. Seja rápido para não sufocar! Você poderá recarregar um pouco da energia nas caixas de primeiros socorros que estão escondidas. Atire em todos os soldados para acumular munição.

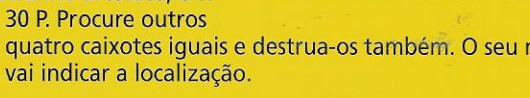


2. Vá destruindo as caixas para abrir seu caminho. Não atire muito de perto para não ser afetado pela explosão. Cuidado para não cair nas piscinas de ácido verde! Com a roupa anti-gases ficará mais fácil completar a missão. Ela está dentro de um caixote com um desenho diferente. Destrua a caixa e respire aliviado.

Phelps:
You've found a piece of the Russian K-30-P prototype, a satellite communications intercept

3. Percebeu um caixote amarelado meio esquisito? Destrua-o para descobrir um estranho artefato, o K-30 P. Procure outros quatro caixotes iguais e destrua-os também. O seu radar vai indicar a localização.





He dropped a key !

4. Falta encontrar a chave (key). Ela está com um soldado que está escondido atrás de uma parede de caixas. Atire no inimigo e pegue a chave no chão.

5. A saída da fase se encontra atrás de quatro caixas, ao lado do último pedaço de K-30 P. Destrua as caixas e use a chave na porta para encerrar a missão.

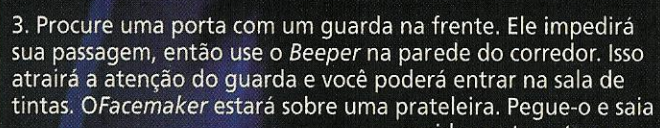


MISSION: IMPOSSIBLE

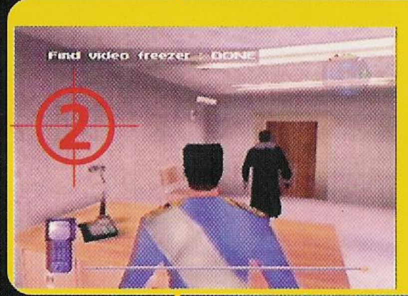


MIssão 3:
K.G.B HQ

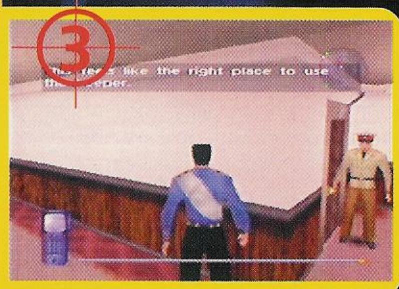
1. Assim que começar a fase, guarde a arma e comporte-se: os soldados irão atacá-lo se você fizer qualquer movimento suspeito. Não ataque ninguém e entre na porta no final do corredor. Você encontrará o agente Robert Barnes. Fale com ele e escute suas últimas palavras...



2. Siga pelo primeiro corredor e entre na sala de vídeo. Procure um *Beeper* sobre o painel. Saia desta sala e siga até a sala da prisão, onde você será abordado pelo carcereiro mal encarado. Espere ele virar de costas e pegue o *Video Freezer* que está sobre a mesa.



3. Procure uma porta com um guarda na frente. Ele impedirá sua passagem, então use o *Beeper* na parede do corredor. Isso atrairá a atenção do guarda e você poderá entrar na sala de tintas. O*Facemaker* estará sobre uma prateleira. Pegue-o e saia rapidamente antes que alguém te veja.



4. Agora é preciso entrar no gabinete do chefe de segurança. É a porta dupla vermelha com um guarda na frente. Converse com o chefe de segurança e, quando ele não estiver vendo, pegue a *Dart Gun* (arma de dardos) que está sobre a mesa. Quando ele estiver de costas, atire um dardo e ponha-o para dormir. Depois de esconder o corpo do chefe de segurança, use o *Facemaker* para pegar sua identidade.

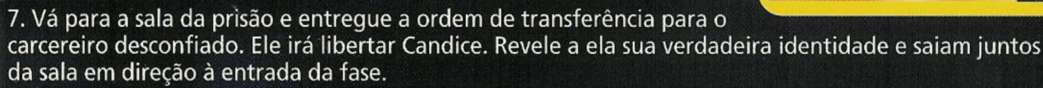




5. Procure em uma das estantes uma pequena taça dourada. Mexa nela para revelar um botão secreto. Pressione este botão para abrir uma passagem para a sala de segurança. Entre na sala e ponha os dois guardas para dormir (atire dardos nas costas deles). Pegue o *Passcard* sobre o balcão e use o *Video Freezer* na aparelhagem ao lado do grande monitor. Pronto: você sabotou a conexão com a Rússia!



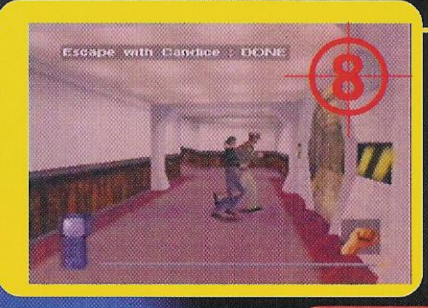
6. Saia desta sala (não esqueça de guardar a arma!) e vá para a sala de vídeo. Converse com o homem e ele lhe dará a *Transfer Order* (ordem de transferência). É só isso que faltava para libertar sua parceira, Candice Parker.



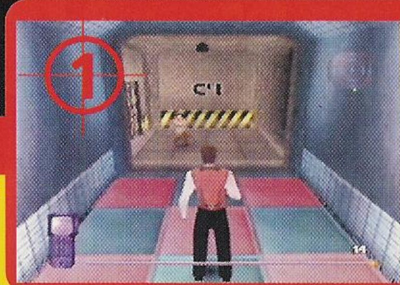
7. Vá para a sala da prisão e entregue a ordem de transferência para o carcereiro desconfiado. Ele irá libertar Candice. Revele a ela sua verdadeira identidade e saiam juntos da sala em direção à entrada da fase.

8. Lembra daquela porta grande que não abria de jeito nenhum? Esta é a sua saída! Use o *Passcard* no painel de controles ao lado da porta e corra com Candice para a liberdade. Mais uma missão cumprida.

MISSION: IMPOSSIBLE



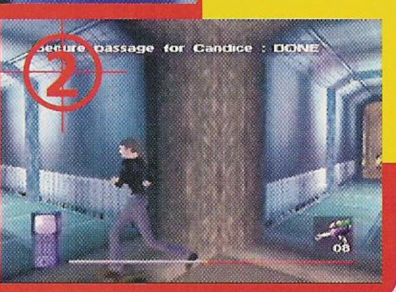




Missão 4: Security Hallway

1. Nesta fase, habilidade e paciência irão contar mais do que qualquer coisa. É preciso atravessar com segurança por cinco longos corredores. O problema é que o piso é eletrificado em vários pontos (os quadrados vermelhos). Pise somente nos azuis. Cuidado, porque além do choque, ás vezes você poderá cair sobre uma mina explosiva.É melhor caminhar pelos cantos do que dar longos saltos.

2. Use sua arma de dardos para dar conta dos soldados. Seja rápido na travessia, pois se você ficar muito tempo parado, todo o piso ficará azul e você não terá como distinguir o caminho seguro. Depois de passar pelos corredores, tudo o que você precisa fazer é pressionar um botão na parede. Fácil, fácil.



Na próxima edição você confere mais algumas missões impossíveis. Até o mês que vem!



BANJO-KAZOOIE™

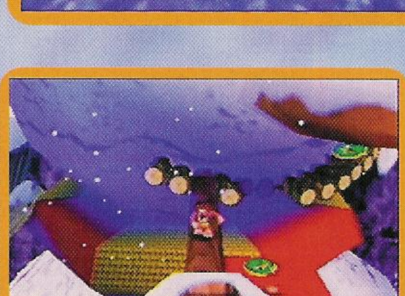
A BUSCA POR TOOTY CONTINUA

Na **Nintendo World** Nº 1 você aprendeu como atravessar os quatro primeiros mundos do legítimo sucessor de **Super Mario 64**. Agora chegou a hora de acabar com os terríveis planos da bruxa Gruntilda e impedir que a pequena Tooty vire uma mocréia horrenda. Arrase com os seis mundos restantes, liquide a feiticeira desse emocionante jogo e salve a irmã de Banjo. Mãos a obra!

FREEZEEZY PEAK

Logo na entrada você já fica sabendo que esse mundo é uma gelada, mas com certeza, as baixas temperaturas não vão conseguir esfriar seu ânimo. Quase congelando em seu iglu, Mumbo Jumbo transformará você em leão marinho em troca de alguns Símbolos-Mumbo. Tome cuidado com os bonecos de neve: a IA (Inteligência Artificial) deles é tanta que eles chegam a jogar bolas de neve na sua frente enquanto você corre.

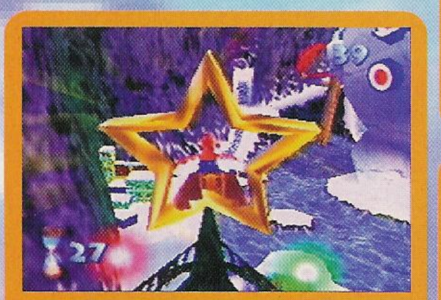
1 - Destrua todos os bonecos de neve com o mergulho de Kazooie. A peça aparecerá no topo da cabeça do boneco de neve gigante.



2 - Dentro do cachimbo do bonecão.



3 - Use o trenó e caia em cima do urso que está com dor de barriga.



4 - Ajude os dez enfeites a chegarem na árvore de Natal. Depois, dê uns tiros no botão que irá aparecer no vaso, voe três vezes por dentro da estrela no topo da árvore e entre nela para descolar mais uma peça.



5 - Amasse os botões do bonecão.



6 - É época de Natal em Freezeezy Peak. Banque o Papai Noel e distribua os presentes para os pequenos ursos.



7 - Vire leão marinho e aposte uma corrida com o urso.



8 - Ainda como leão marinho, converse com Wooza.

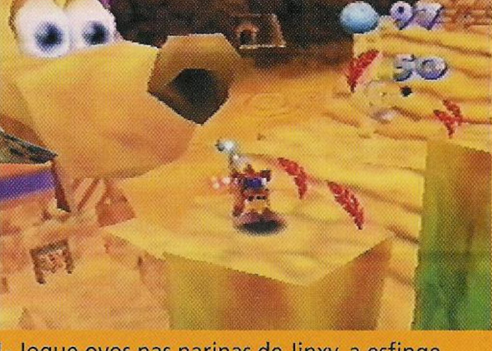


9 - Vença mais uma vez esse urso tartaruga (esta peça só é conseguida depois de aprender a usar os tênis na fase Gobi's Valley).



GOBI'S VALLEY

Apesar do sol gostoso que está fazendo nesse mundo, nem pense em parar para pegar um bronze, pois Tooty está prestes a trocar de cara com a baranga da Gruntilda. Fique esperto: a maldição dos faraós pode cair sobre você. Cuidado com a grande quantidade de múmias loucas para te grudar um pouco de esparadrapo. Também nesta fase ficamos conhecendo o camelo Gobi – um personagem que ajudará você a conseguir várias peças durante o game.



1- Jogue ovos nas narinas de Jinxy, a esfinge. Entre nela e pegue a peça lá em cima.`



2- Voe por entre os arcos dos antigos faraós



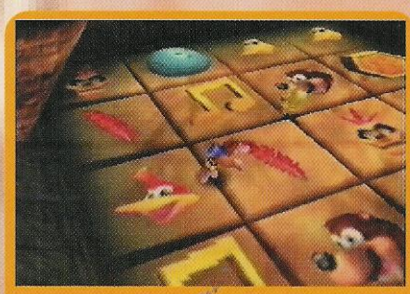
3- Acerte este alvo e entre na pirâmide. Jogue três ovos dentro da cesta da serpente Histup.



4- Pegue os tênis, pise neste símbolo e seja ligeiro para entrar na pirâmide.



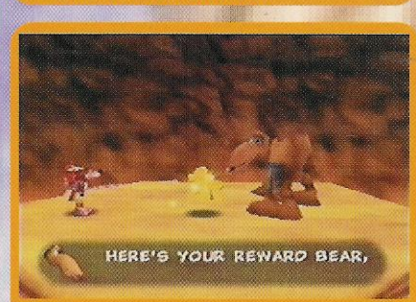
5- Novamente com os tênis, roube o doce da mão da criança.



6- Você jogava "Bozo Memória"? Então ñão vai ter problemas para pegar essa peça.



7- Mande bala na boca dessas cabeças de cachorro. Vai surgir uma pirâmide onde você deve passar por um labirinto.



8- Liberte o camelo Gobi.



9- Dê uma bicada no camelo para refrescar a árvore.



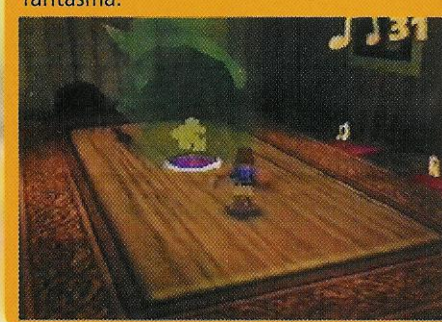
MAD MONSTER MANSION
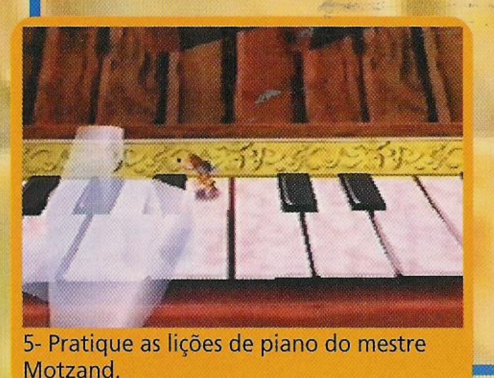
Que tal tomar uns sustos? Ainda bem que nossos heróis são destemidos, senão teriam problemas com as almas penadas, esqueletos e outras assombrações que estarão vagando atrás de suas almas. Visite Mumbo para virar uma abóbora e assim poder explorar os lugares mais insólitos.



1- Dê uma de bebum e abra os tonéis de vinho do porão.

2- Entre pela chaminé e caminhe na ponta dos pés para não acordar o fantasma.





5- Pratique as lições de piano do mestre Motzand.

6- E você pensou que era impossível nadar dentro de um balde?



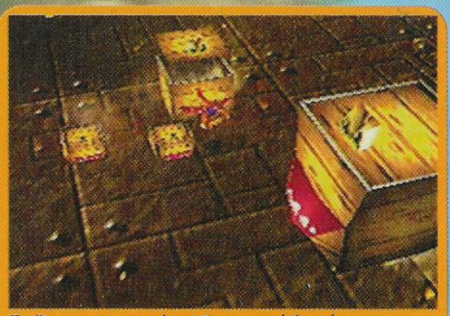
7- A velha brincadeira do copo. Escreva (adivinha) BANJO- KAZOOIE.

RUSTY BUCKET BAY

Ahhh, nada como um cruzeiro pelos mares do sul... pena que você não vai poder curtir esse barato. O navio desta viagem não passa de uma barca furada lotada com os capangas de Grunty. Cuidado ao mergulhar: a água é tóxica e você terá menos oxigênio.

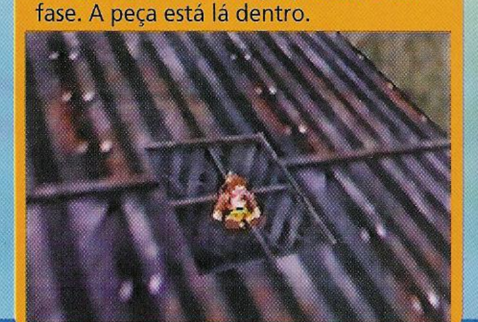


1- Retarde as engrenagens entrando por uma das escotilhas da proa do navio e depois siga para a sala das máquinas.



5- Derrote o caixotão com bicadas certeiras ou ovadas à distância.

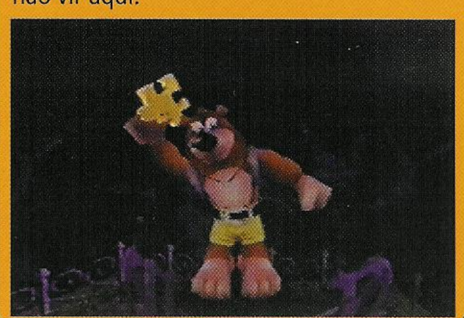
6- Esta é a única vidraça quebrável da fase. A peça está lá dentro.

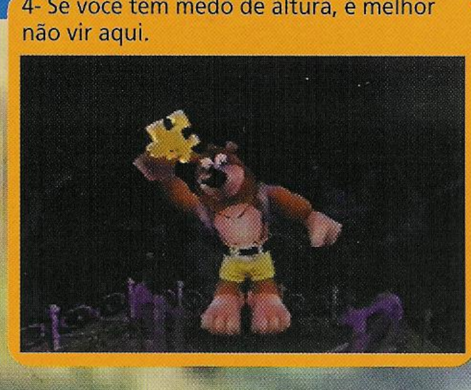




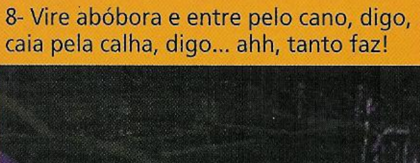
3- Encha os vasos com ovos para colher tulipas, orquídeas, rosas e... mais uma peça!

4- Se você tem medo de altura, é melhor não vir aqui.







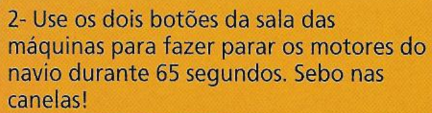


8- Vire abóbora e entre pelo cano, digo, caia pela calha, digo... ahh, tanto faz!

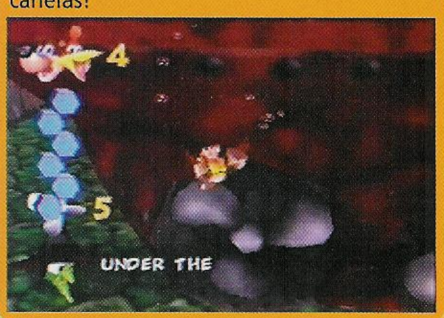




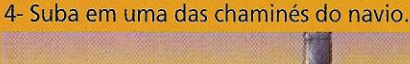
9- Ainda como abóbora, entre dentro da privada (ARGH!!!). Isso não está me cheirando bem...



2- Use os dois botões da sala das máquinas para fazer parar os motores do navio durante 65 segundos. Sebo nas canelas!



3- Faça o código 312-111 com bicadas.



4- Suba em uma das chaminés do navio.

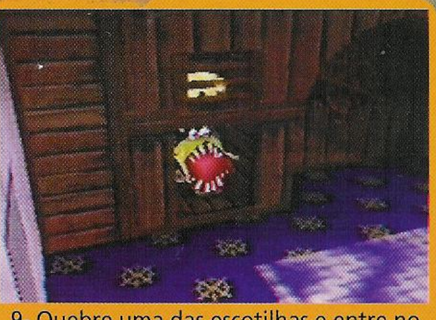




7- Coitadinho do peixinho... ficou preso! Ajude-o a ganhar novamente a liberdade entrando pelo compartimento da âncora.

8- Empurre este botão e pegue a peça embaixo da jaula.





9- Quebre uma das escotilhas e entre no quarto dos marinheiros.

CLICK CLOCK WOOD

Esse mundo é do tipo 4 em 1. Isso porque são quatro fases distintas, mas com visual idêntico, cada uma representando uma estação do ano. Nelas você terá de cumprir tarefas, às vezes em etapas, como semear e regar uma planta, desbloquear a entrada da casa de um castor, alimentar um pássaro faminto e por aí vai. Preste atenção nas sutis diferenças das fases proporcionadas pelas condições climáticas.



1- Entre por uma porta lá no alto da fase e passe pelo meio dessas raízes nervosas (primavera)

6- Quebre a rocha que está obstruindo a entrada da casa de Gnawty, o castor (verão), e depois entre nadando para receber o pagamento (outono)



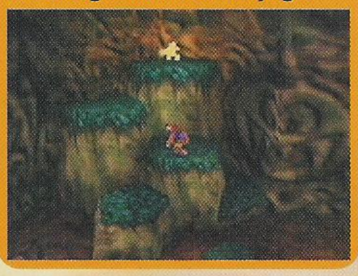


5- Dentro da cabana (verão)

GRUNTILDA'S LAIR

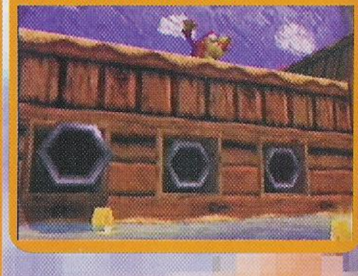
Esse é o mundo principal onde todos os outros estão situados. Como explicado na edição anterior, você deve conseguir peças de quebra-cabeças e notas musicais para ir progredindo pelo game. As peças do mocó da feiticeira aparecem quando você aciona os botões-bruxa em cada um dos mundos.

1- Essa não dá pra não ver. Está logo no início do jogo



2- Saia de Mumbo's Mountain como cupim e suba a montanha

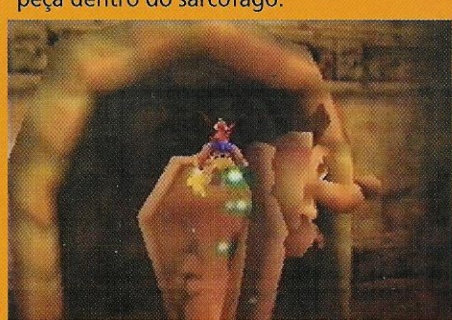
3- Suba na "fachada" de navio que está próxima à entrada de Treasure Trove Cove





6- Em cima da entrada de Freezeezy Peak, existe um botão que aciona uma plataforma de vôo. Dê uma bicada no botão, corra até a plataforma e volte voando.

7- Use a plataforma para chegar até a peça dentro do sarcófago.





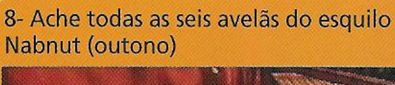
8- Repita o procedimento da peça seis e quebre o olho direito da estátua da bruxa.

2- Vire abelha e voe até onde as outras das sua espécie não se atrevem a ir (primavera)







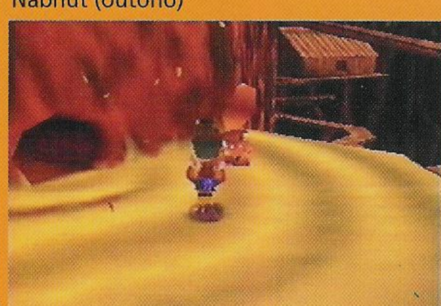


3- Suba pela trilha de folhas (verão)

4- Entre na colméia e extermine as abelhas. Para ficar mais mel na chupeta ainda, use a invencibilidade (verão)

7- Jogue ovos dentro do buraco para semear a planta (primavera) e a regue dando bicadas no camelo (verão e outono)

8- Ache todas as seis avelãs do esquilo Nabnut (outono)

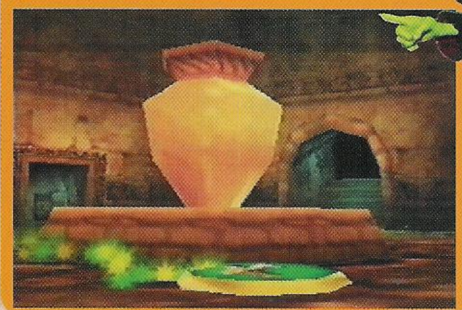


9- Quebre o ovo gigante (primavera), alimente o pássaro Eyrie com cinco taturanas (verão) e depois mais 10 (outono). Ele vai ficar com o bucho tão cheio que vai ter que... humm... fazer suas necessidades (inverno). Ainda bem que lá de dentro só sai uma peça...



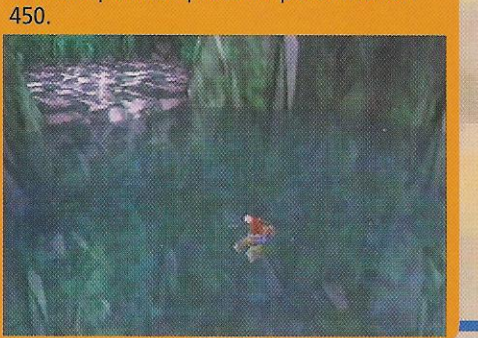
4- Amasse os dois olhos desse " Mosaico Gruntilda"

5- Use esta plataforma giratória para pular dentro do vaso.





9- Nesse piscinão perto da porta musical 450.





10- Saia de Click Clock Wood como abelha e voe até essa abertura na árvore.

GRUNTY'S FURNACE FUN

É chegada a hora de testar todas as habilidades que você aprendeu ao longo do jogo. Você será testado de todas as maneiras imagináveis e inimagináveis - e aí, a gente aqui da Nintendo World não vai entregar o ouro, se não perde a graça.
Só avisamos que Gruntilda está te aguardando para um combate mano a mano (se é que dá pra acreditar nisso). Capriche: Tooty está contando com você...

F-1 World Gra

Há muito tempo um jogo de corrida com tanta emoção não era lançado. Gráficos sensacionais e uma jogabilidade que de tão animal dá a impressão que se está, de fato, dentro do cockpit de um carro de Fórmula 1. F-1 Grand Prix é isso e muito mais. É de pirar!!! A seguir, você fica sabendo de todas as manhas de cada uma das 17 pistas que compõem o jogo. E ainda preparamos a melhor configuração para você detonar com a Ferrari de Michael Schumacher em cada um dos circuitos da temporada. O pódio espera por você!

Albert Park — Austrália

A pista australiana tem apenas algumas curvas acentuadas para direita e nenhuma curva muito fechada. O segredo das curvas para direita é frear assim que você enxergar a placa. Breque apenas por um momento, então deixe o próprio impulso do carro te levar, até você poder acelerar novamente. Seu carro cortará sobre a grama, sem maiores problemas.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 15
R-Wing: 20
Gear: SH
Susp: MH
Steering: 22



Interlagos — Brasil

Interlagos mistura retões com curvas de baixíssima velocidade, o que faz dela uma das pistas mais difíceis do campeonato. A área dos boxes é particularmente complicada. Você terá que reduzir muito antes da entrada. As curvas em "S" próximas aos boxes são sinuosas e merecem atenção redobrada. Tente também evitar a grama na última curva.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 30
R-Wing: 25
Gear: SL
Susp: MH
Steering: 24

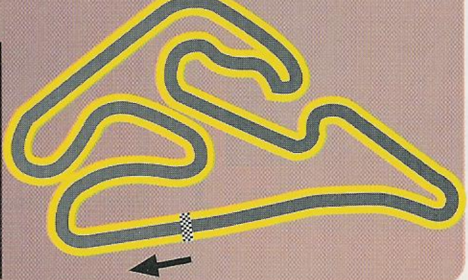


Buenos Aires — Argentina

Se você achou Interlagos difícil, espere até ver esta pedreira. A pista da Argentina tem cinco curvas em 180 graus, que obrigam o piloto a reduzir a velocidade para menos de 100 mph. Uma boa maneira de dominar a pista é seguir os carros adversários. Cuidado com a "pista falsa" antes da entrada dos boxes. Parece muito com a de verdade, e você corre o risco de se confundir.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 35
R-Wing: 40
Gear: SL
Susp: MH
Steering: 26



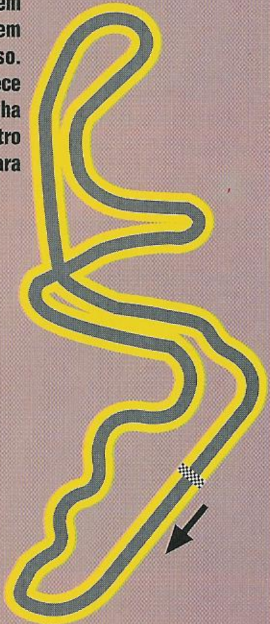


Suzuka — Japão

A maioria dos trechos sinuosos de Suzuka podem ser dirigidos em alta velocidade, mas existem alguns locais onde é preciso ser cauteloso. Cuidado com a curva antes da passarela. Parece simples, mas será necessário reduzir a marcha e a velocidade para menos de 100 mph. Outro ponto crítico é a entrada dos boxes. Reduza para menos de 50 mph.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 20
R-Wing: 20
Gear: MD
Susp: MH
Steering: 26







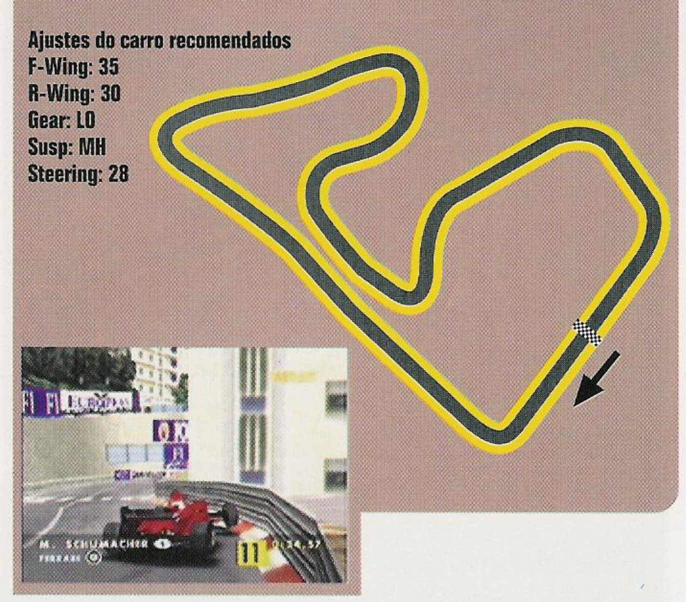
nd Prix

ARRASE TODAS AS PISTAS EM ALTA VELOCIDADE

Monte Carlo — Mônaco

A pista estreita e as curvas apertadas de Monte Carlo exigem marchas baixas e a menor velocidade média de todo o campeonato. Descendo o morro, você terá que reduzir a velocidade para mais ou menos 30 mph. Existem dois locais onde é possível cortar caminho por dentro, mas ainda será necessário reduzir. Tente permanecer em uma boa posição desde o início e dirija com cautela, tomando cuidado com as paredes.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 35
R-Wing: 30
Gear: LO
Susp: MH
Steering: 28

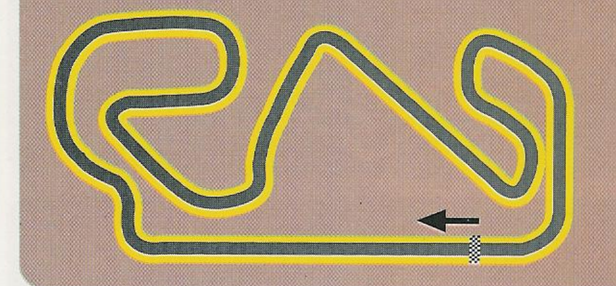


Barcelona — Espanha

A corrida da Espanha é ótima para quem prefere grandes velocidades e marchas altas. Apenas a curva entre as duas placas da *Bridgestone* exigem redução de velocidade, para mais ou menos 75 mph. O campo de visão é muito bom, o que permite ultrapassagens de qualquer ponto do trajeto. Como em todas as corridas, a melhor estratégia é começar já em uma boa posição, então pise fundo na volta de qualificação!

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 25
R-Wing: 25
Gear: HI
Susp: MH
Steering: 28



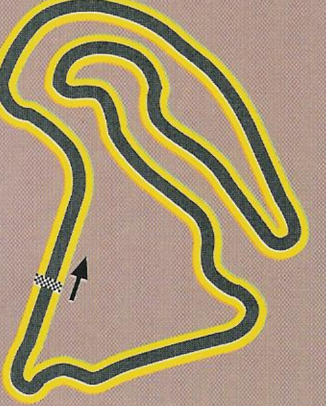


Magny Cours — França

Esta é uma pista muito traiçoeira, porque começa com curvas bem fáceis, mas termina com verdadeiros "cotovelos" próximos à entrada dos boxes. Do início do trajeto até a primeira grande curva acentuada, você poderá ir no maior gás. A partir do momento que você enxergar as arquibancadas, reduza e prepare-se para curvas em menos de 50 mph em toda a área de pit stop e antes do retão.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 15
R-Wing: 15
Gear: HI
Susp: NR
Steering: 24



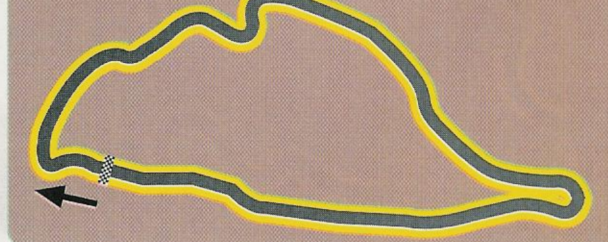


Montreal — Canadá

A pista canadense mistura longas retas com curvas bem apertadas. As curvas próximas da largada são as mais difíceis, especialmente na primeira volta, quando todos os carros ainda estão aglomerados. Reduza para 75 mph ou menos. Também tome cuidado com a curva logo após a placa *Drive* esverdeada do lado direito, quando você estiver se dirigindo para a reta oposta.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 20
R-Wing: 20
Gear: SH
Susp: MH
Steering: 24





Silverstone — Grã-Bretanha

Silverstone não trará muitas novidades para os pilotos. Poucos carros irão desistir, então a pista ficará lotada até o final. Se você seguir a linha de trajeto nas curvas, não será preciso pisar nos freios até o final do percurso. Tome cuidado com as curvas acentuadas ao se aproximar das arquibancadas, um pouco antes da entrada dos boxes.

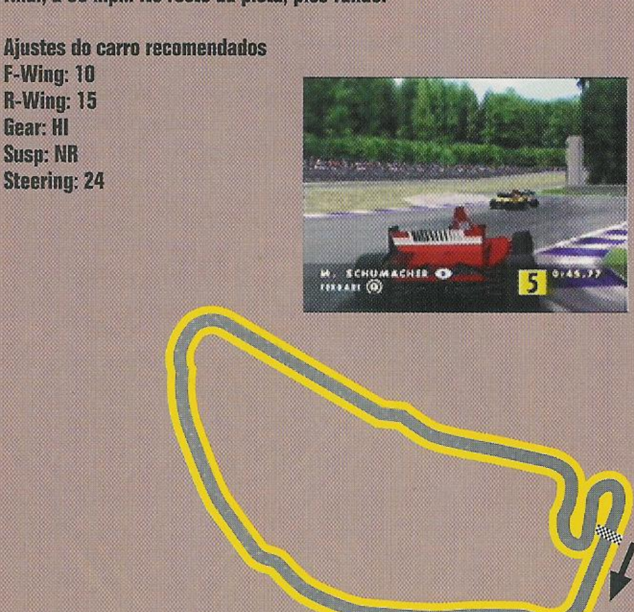
Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 15
R-Wing: 15
Gear: HI
Susp: NR
Steering: 24



Hockenheim — Alemanha

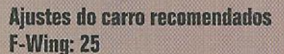
A pista de Hockenheim pode ser a mais fácil para pilotar, mas não é necessariamente a mais fácil de se vencer. As três curvas em "S" na reta oposta são as únicas dificuldades em um percurso meio sem graça . Pegue a primeira destas três curvas a 80 mph, a segunda, a mais de 110 mph e a final, a 90 mph. No resto da pista, pise fundo.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 10
R-Wing: 15
Gear: HI
Susp: NR
Steering: 24

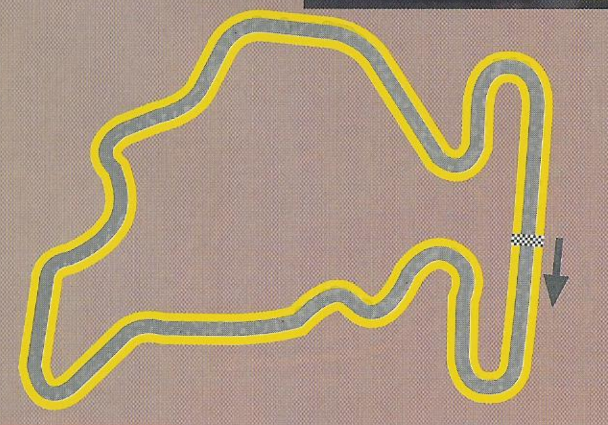


Hungaroring — Hungria

O circuito da Hungria tem um pouco de tudo: subidas, descidas, curvas fechadas e grandes retas. Você poderá andar rápido na maior parte do trajeto, então um câmbio de marchas altas é extremamente recomendável. A parte das descidas representa a área de maior lentidão de toda a pista, onde você passará por uma série de curvas a menos de 100 mph.


Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 25
R-Wing: 30
Gear: MD
Susp: MH
Steering: 26

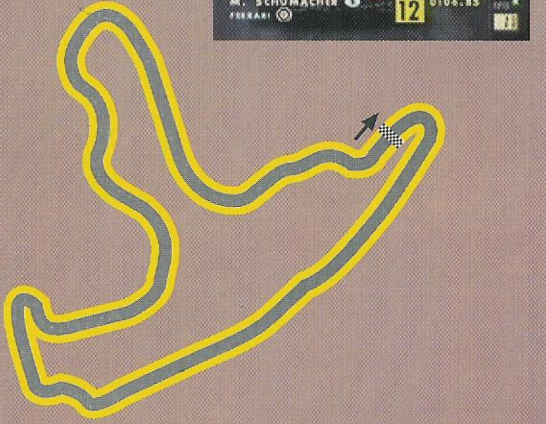




Spa Francorchamps — Bélgica

A corrida inteira parece ser uma descida, mas na maioria dos momentos, a batalha de Spa é travada em subidas. Depois do retão inicial, você terá que virar cuidadosamente para direita. Na primeira volta, você terá um enorme tráfego, a não ser que esteja na primeira posição. A segunda parte complicada é no final, próxima a entrada dos boxes. Diminua a velocidade para 70 mph ou menos.

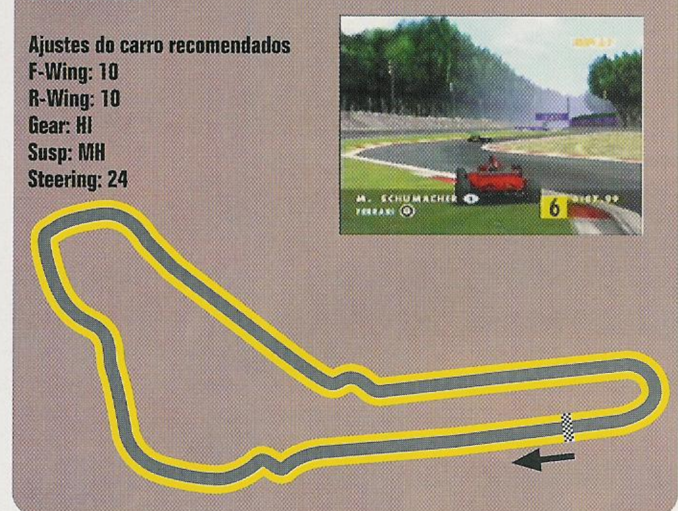
Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 20
R-Wing: 20
Gear: SH
Susp: MH
Steering: 26



Monza — Italia

Esta é a pista mais fácil de todo o jogo. Você poderá dirigir em linha reta por todas as curvas em "S" e ainda ganhar muitas posições. Se a opção "Damage" estiver desligada, melhor ainda. Você poderá fazer estas curvas em uma velocidade bem maior que os 50 mph recomendados pelas placas. Essa é vitória fácil.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 10
R-Wing: 10
Gear: HI
Susp: MH
Steering: 24

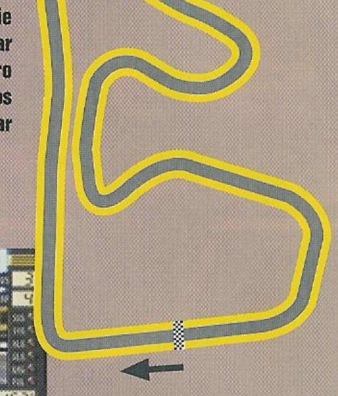


A-1 Ring — Áustria

Como era de se esperar em uma corrida na montanhosa Áustria, esta pista é cheia de sobe-desces. A curva em subida no início vai dar muito trabalho. Reduza as marchas ou freie até 60 mph para deslizar pelos cantos e evitar derrapar para fora da pista ou cair morro abaixo. Os trechos em descida podem ser feitos em alta velocidade, sem a necessidade de usar o freio.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 10
R-Wing: 15
Gear: SH
Susp: NR
Steering: 24

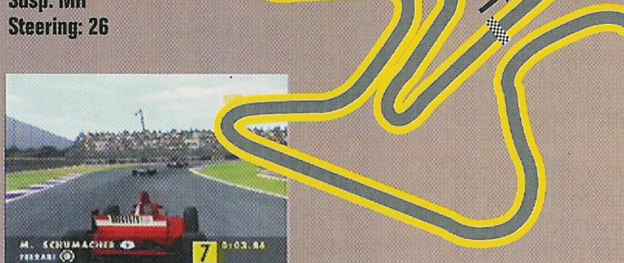




Jerez — Europa

O circuito de Jerez tem alguns probleminhas, como a curva para direita logo após o retão, mas grande parte do percurso pode ser feito em alta velocidade. Como a maioria das paredes é bem próxima da pista, você não vai querer se arriscar a derrapar para fora. Antes de correr para valer, dê uma ou duas voltas para memorizar os trechos mais difíceis. As placas no decorrer do percurso são belíssimas paisagens.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 20
R-Wing: 20
Gear: MD
Susp: MH
Steering: 26



Imola — San Marino

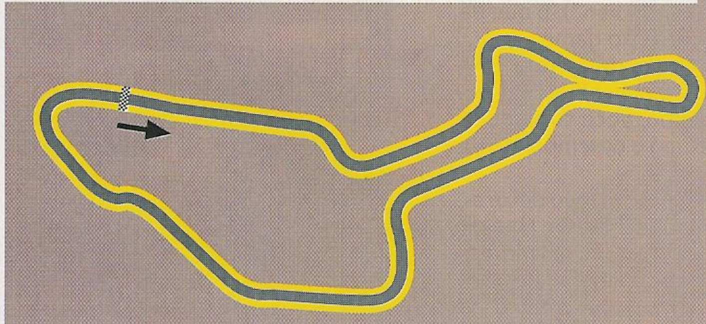
Schumacher conseguiu um segundo lugar nesta corrida na temporada de 97, mas não será fácil repetir este resultado por aqui. A maioria das curvas curtas podem ser feitas a 100 mph, exceto a curva em "S" depois da entrada dos boxes. Você terá que reduzir a 75 mph para deslizar por ela. A outra curva em "S" que sai da reta oposta pode ser cortada, o que faz dela um ótimo local para ultrapassagens.

Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 25
R-Wing: 30
Gear: SL
Susp: HD
Steering: 28



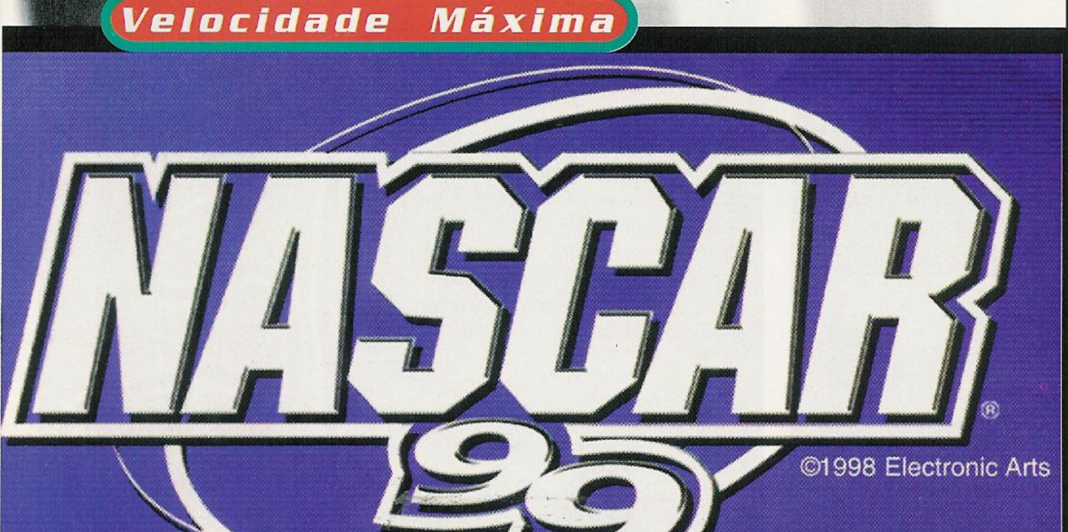
Nurburgring — Luxemburgo

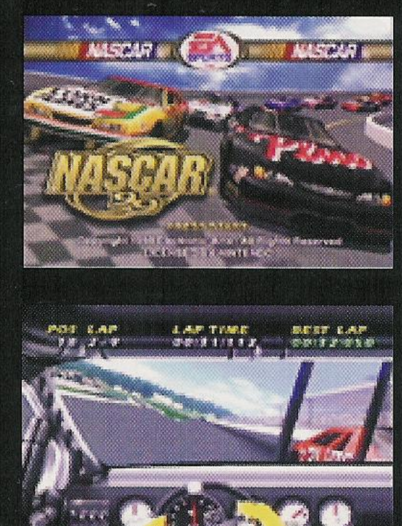
As curvas desta pista parecem bem mais fáceis do que realmente são, e como as paredes estão distantes, você poderá deslizar bastante pela grama. Voltar para o asfalto irá lhe custar muito tempo. Por outro lado, se você estiver jogando sem a opção "Damage", será possível cortar caminho pelos cantos. A primeira curva é especialmente difícil. Reduza para 60 a 70 mph para passar com segurança.

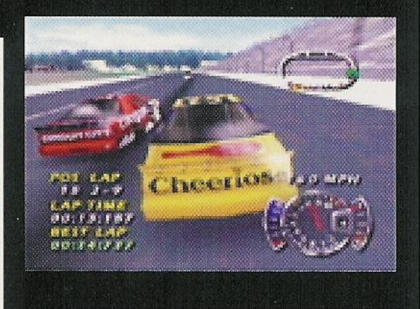


Ajustes do carro recomendados
F-Wing: 20
R-Wing: 20
Gear: MD
Susp: MH
Steering: 24

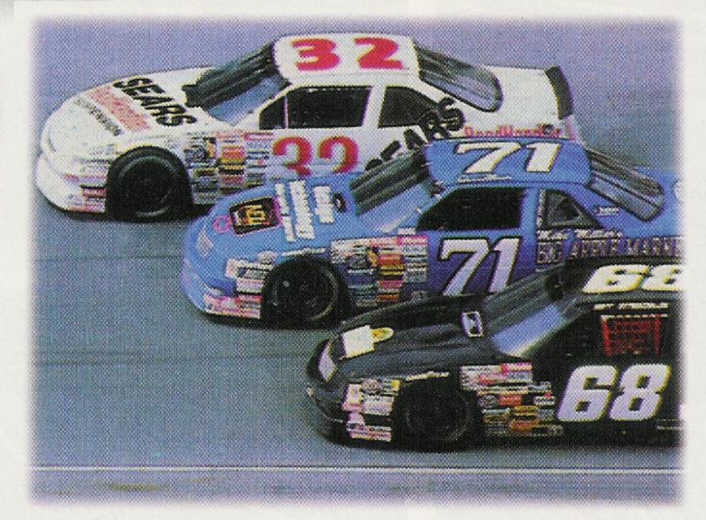








Rock'n'roll embala corrida nas pistas ovais



Nascar (National Association for Stock Car Auto Racing) é a modalidade de corrida mais popular dos Estados Unidos. É tão adorada que até já foram feitos filmes sobre o tema, como **Dias de Trovão** – aquele com o Tom Cruise.

Nesta categoria, carros modelo *stock-car* correm e derrapam em pistas circulares, passando rente ao muro de proteção. Manobras arrojadas que exigem choques entre os carros, conhecidas como *trading paint* (algo como "troca de tintas", em inglês) são muito comuns. Agora é a hora dessa emoção chegar ao Nintendo 64 com **Nascar 99**.



O MURO É O LIMITE

O visual de **Nascar 99** é bem realista e transmite a verdadeira sensação de correr nesse estilo de competição. A maioria das pistas são em formato oval – característico da modalidade – mas existem outras com traçados diferentes. São 17 pistas, sendo que em uma delas a prova é realizada a noite. Os gráficos são limpos e bem detalhados. Quando o carro sai da pista e vai para a grama, por exemplo, uma nuvem de pó é formada.

Todos os 31 carros estão pintados como os originais, inclusive com os patrocínios da temporada. **Nascar 99** tem três modos de jogo: *Quick Race*, uma espécie de minicampeonato; *Single Race*, em que você escolhe qualquer uma das pistas para correr e *Championship*, o campeonato oficial. Além disso, existe o modo para dois jogadores, onde o que vale não é chegar em primeiro, mas sim mandar o adversário para a parede.

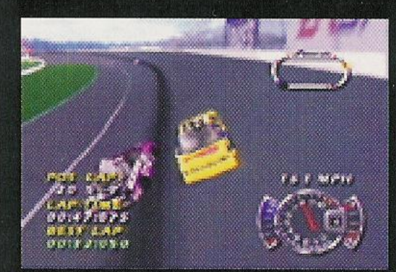
O game conta ainda com visões de jogo variadas. Entre elas, uma do interior do carro, que mostra a movimentação do piloto e o painel. A trilha sonora inclui músicas dos guitarristas Stevie Ray Vaughan ("Scuttle Buttin'") e Joe Satriani ("Surfing with The Alien"), o que dá um clima "rock'n roll" ao game.

Como nos outros jogos de corrida você pode configurar o carro como bem entender. Com o tempo, você conseguirá aproveitar ao máximo o desempenho de cada veículo.

Para garantir mais emoção, não deixe de experimentar o Rumble Pak. Em **Nascar 99**, ele funciona muito bem, colaborando no realismo – principalmente nos momentos em que você raspa o carro no muro. Chegou a hora de ralar pra valer!



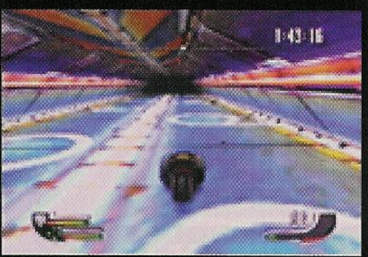




O visual de Nascar 99 é tão realista que dá pra se sentir em uma corrida de verdade

Extreme G2

Pisando no freio






O visual de Extreme G 2 está bem melhor que no primeiro game, principalmente o dos veículos. Já a velocidade, diminuiu um pouco

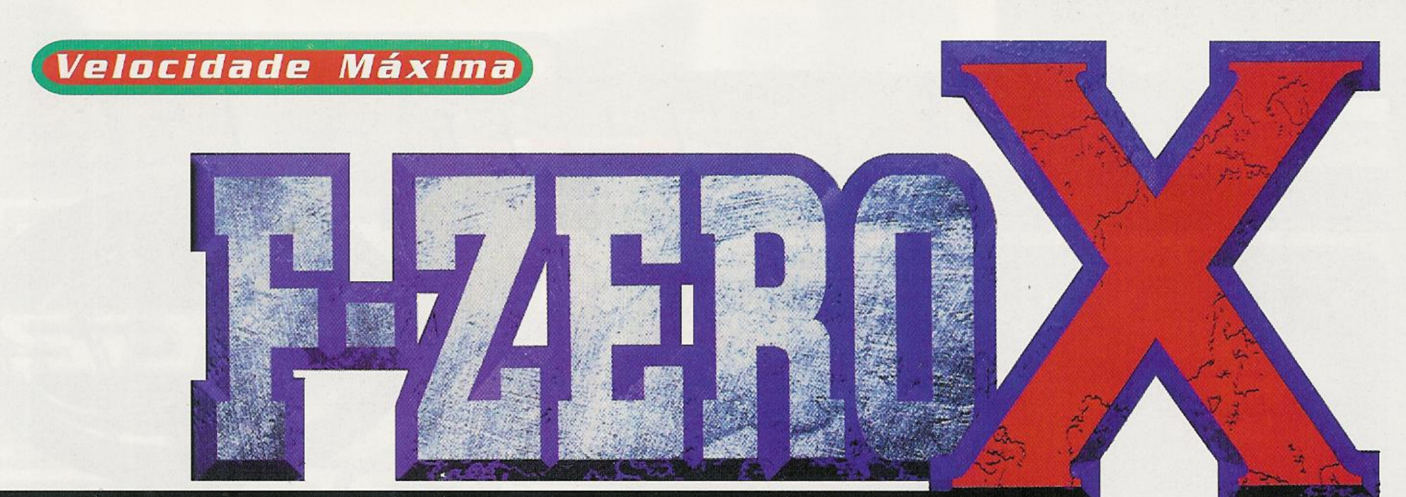



Uma opção muito louca de XG2 é correr usando os próprios pilotos (!)

Antes de fecharmos esta edição da **NW** recebemos o protótipo de **Extreme G 2** e tivemos chance de testar o danado. O jogo anterior agradou muito aos fanáticos por jogos de corrida devido a sua velocidade estonteante e gráficos de deixar qualquer um alucinado, o que levava a se esperar que sua sequência trouxesse grandes novidades. Infelizmente isso não aconteceu. O pessoal da Acclaim utilizou a tecnologia Real Frame Mode nos gráficos, que ganharam uma qualidade violenta. Mas **Extreme G 2** fica por aí. As pistas são confusas e a trilha é um pouco repetitiva. Pior de tudo: ficamos com a impressão que a velocidade do jogo foi estranhamente diminuida. Esses problemas tiram a emoção do jogo, que ficou mais parecendo uma imitação de **Forsaken 64** do que qualquer outra coisa.

De curioso ainda há um esquisito modo de jogo, onde você não usa as supermotos turbinadas, mas sim os próprios pilotos! Isso mesmo, os caras saem correndo a pé feito loucos.

Vamos esperar para ver se na versão definitiva, os programadores acordaram e capricharam mais no jogo. Tomara!



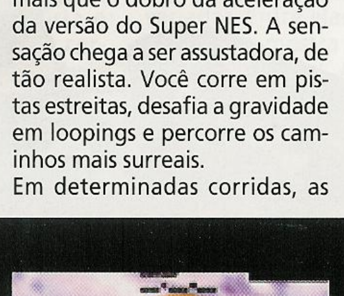
O maior clássico do Super NES volta a mil por hora

Um dos maiores clássicos do Super Nintendo retorna com força total no Nintendo 64. Quando foi lançado em 1991, **F-Zero** representou uma verdadeira revolução. Era um autêntico game de corrida em 3D, algo totalmente novo para a época. Um jogo bem trabalhado graficamente, com uma trilha sonora arrasadora e, o melhor, uma velocidade estonteante. Foi uma verdadeira febre entre os gamemaníacos de todo o mundo.

Agora, os corredores espaciais vão gelar seu sangue em 64 bits. **F-Zero X** apavora e já pode ser considerado um dos games mais poderosos para N64.

ADRENALINA ASSOMBROSA

F-Zero X ressuscita trazendo as mesmas carac-terísticas da versão anterior, mas com gráficos dignos de um cartucho com 128 mega de memória. O esquema de jogo é semelhante: você corre em diversos percursos bizarros ao lado dos pilotos mais sujos do universo e ainda conta com a ajuda dos boosters (turbos) e das velhas setas amarelas, que dão à sua nave uma superaceleração.



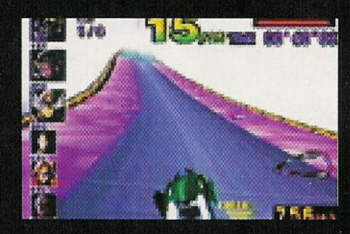
A velocidade continua absurda, uma das mais incríveis entre os jogos de corrida. Para se ter uma idéia, as naves atingem velocidades superiores a 1.000 km/h, mais que o dobro da aceleração da versão do Super NES. A sensação chega a ser assustadora, de tão realista. Você corre em pistas estreitas, desafia a gravidade em loopings e percorre os caminhos mais surreais.

Em determinadas corridas, as naves praticamente voam, graças à aceleração dos veículos. Por isso, tome muito cuidado para não bater em algum prédio ou ser atirado para fora da pista, por exemplo. Se isso acontecer, você ao menos pode admirar o belíssimo cogumelo formado pela explosão de sua nave.

A parte sonora também não decepciona. Além dos efeitos serem bem realistas, a trilha musical é demais. Muito parecida com a versão anterior, ela torna o game ainda mais emocionante. É de derreter o som da sua TV.

A jogabilidade é perfeita e tem que ser mesmo, senão seria praticamente impossível controlar uma nave a mais de mil por hora. E mesmo assim, você ainda corre o risco de bater nos muros (não se esqueça de recarregar suas energias nas esteiras rosadas).

Para se dar bem em **F-Zero X** é preciso estudar o trajeto das pistas e aprender a dosar ao máximo o seu nível de energia. Se você usar o turbo muitas vezes















A versão para o N64 (acima) melhorou em100% o ótimo game do SNES (abaixo)









Abaixo, alguns momentos de muita emoção e altíssima velocidade em F-Zero X







O multiplayer é a maior adrenalina. Chame seus amigos e parta pro "pega pra capá". Depois da vitória, é só curtir o belo visual

antes de recarregar, sua nave ficará mais vulnerável. Mas também não adianta economizar e cruzar a linha de chegada com metade da força.

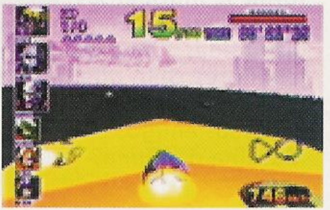
VÁRIOS MODOS DE CORRIDA

F-Zero X tem muitas opções de jogo: *Practice*, para quem ainda não conhece o percurso e quer se aprimorar; *Death Race*, em que você deve jogar seus oponentes para fora da pista; *GP Race*, uma competição com trinta naves; *Time Attack*, para você baixar o tempo de cada volta e *Vs Battle*, modo em que as provas podem ser disputadas com até quatro amigos. São três competições, cada uma com seis pistas diferentes, mais duas novas competições, que só se abrem se você destrinchar completamente as três primeiras.

O número de veículos também aumentou: passou de quatro, da primeira versão, para 30 no cartucho de N64. Dá até para escolher a cor da nave. Optar pela máquina certa é fundamental para garantir uma boa colocação. Existem naves frágeis, resis- tentes, rápidas, lentas, leves e pesadas. Como sempre, a mais equilibrada é que leva a melhor. Para os iniciantes, recomendamos usar a *Blue Falcon*. Além de ser bem rápida e leve, é a nave mais equilibrada de todas, tornando o aprendizado de pilotagem mais fácil. Se você não tem o Rumble Pak, está aqui uma boa razão para comprar: só com ele você aproveita ao máximo todos os efeitos do game.

E se depois de jogar você sentir que os outros games são lentos demais, não estranhe: isso é **F-Zero X**!



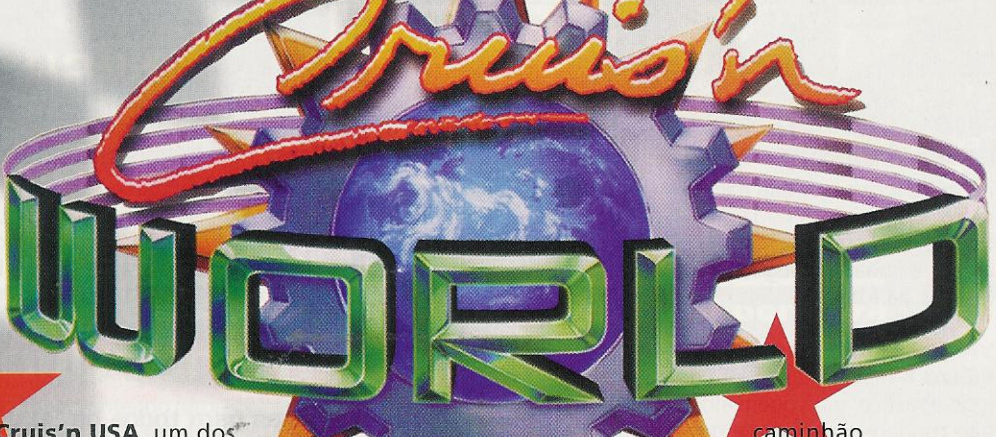


Quem é o melhor piloto?

Aqui está uma lista com notas para todos os 30 pilotos de F-Zero X. As notas são dadas de 1 a 5. A escolha é sua!

Piloto	Carroceria	Turbo	Aderência
Sonic Phantom	2	5	3
Black Bull	5	1	5
Green Panther	2	4	5
Hyper Speeder	5	3	3
Mighty Typhoon	2	5	3
Space Angler	5	3	3
Mighty Hurricane	4	4	1
Super Piranha	4	3	4
King Meteor	4	4	1
Wild Boar	3	3	5
Death Anchor	3	5	1
Little Wyvern	4	4	1
Astro Robin	5	2	4
Hell Hawk	1	5	4
Queen Meteor	4	4	1
Wonder Wasp	2	5	2
Twin Noritta	3	5	1
Night Thunder	1	5	4
Mad Wolf	3	4	4
Big Fang	5	2	4
Great Star	2	5	1
Crazy Bear	1	4	5
Deep Claw	3	4	4
Iron Tiger	5	2	4
Red Gazelle	3	5	1
White Cat	5	3	3
Fire Stingray	4	2	5
Wild Goose	3	4	4
Golden Fox	2	5	2
Blue Falcon	4	3	4

A emoção é mundial!



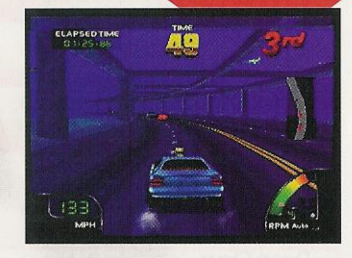
Cruis'n USA, um dos maiores sucessos do N64, finalmente ganha sua sequência. Sucesso dos arcades, **Cruis'n World** promete agradar em cheio os fãs da Nintendo. Depois de queimar o asfalto correndo pelas estradas americanas, agora é a vez de viajar pelos diversos continentes do mundo.

AGORA FICOU MELHOR

Depois de críticas ao **Cruis'n USA**, que na opinião dos gamemaníacos era meio fraco graficamente, **Cruis'n World** promete mudar a história. O game original foi especialmente desenvolvido para os arcades, tanto que ele explora ao máximo todos os recursos de seu processador.
A versão doméstica ficou bem parecida. Os 96 mega do cartucho foram mais do que suficientes. Os gráficos estão de cair o queixo e a textura é de altíssima qualidade.
As pistas estão muito mais complexas, com várias rotas alternativas e cheias de detalhes. Nem o céu, às vezes carregado de nuvens, foi esquecido.



Reúna seus amigos e faça a festa na opção multiplayer



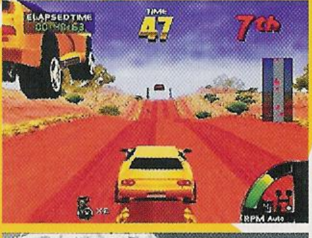
MÚLTIPLAS OPÇÕ ES

Agora você terá muito mais veículos para escolher. Que tal, por exemplo, correr com um Hummer, uma espécie de jipe todo camuflado e equipado com uma metralhadora giratória? Se você não gostar, pode dar um ralo com um fusca ou com um poderoso caminhão.

Cruzando o mundo sem preocupações, você poderá sentir a liberdade de pilotar pelas mais extravagantes pistas, em um total de 14 percursos.
Dentre outras paisagens, no continente americano você correrá pelos templos do México e pela metrópole de New York; no europeu, por Paris, a cidade luz; no asiático, pela Grande Muralha da China e no africano, você fará um tour pelas pirâmides do Egito.
Cruis'n World está muito mais competitivo, rápido e divertido, principalmente com as animações que foram incluídas. Além dos incríveis saltos, agora você correrá o risco de atropelar os animais que cruzam o seu caminho. Isso mesmo! Se algum bicho entrar na sua frente, prepare-se para ver costelas voando na sua tela. A parte sonora também foi aperfeiçoada, mostrando a verdadeira força dos 64 bits.
Como todos os jogos atuais, **Cruis'n World** é compatível com o Rumble Pak, que cada vez mais torna-se indispensável.
As corridas podem ser disputadas com até quatro jogadores. Será que um dia você se imaginou correndo com seus amigos em plena Muralha da China? Não? Então prepare-se!









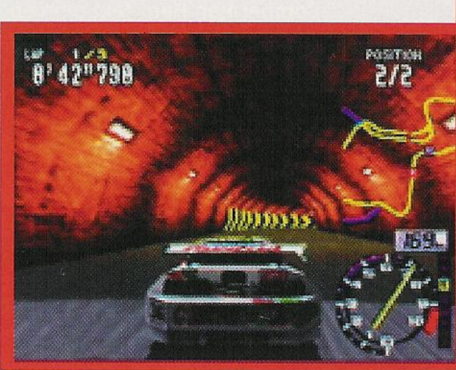
Acompanhe esta sequência arrasadora pelos mais exóticos países do mundo



Muito mais que uma sequência de MRC

GT 64 Championship Edition, o mais novo lançamento da Ocean, já chega acelerando para Nintendo 64. À primeira vista, **GT 64** parece muito uma versão (ou continuação) do jogo de corrida anterior da Ocean, **Multi Racing Championship**.
Mas embora ambos sejam compatíveis com o Rumble Pak e tenham três pistas cada (**GT 64** tem seis, mas três delas são apenas variações mais longas das normais), **GT 64** se destaca por dar mais ênfase ao estilo corrida-simulação. Com uma dirigibilidade perfeita, o game proporciona sensações realísticas de pilotagem, que agradarão desde os iniciantes até os fãs de **MRC**. Diferente da maioria dos jogos de corrida, em **GT 64** é possível escolher entre 12 carros de verdade e mais dois bônus. As equipes da Toyota, Acura e Nissan estão lá, todas representadas por seus pilotos e co-pilotos oficiais. Como todos os carros são bem parecidos em dirigibilidade e velocidade, seu sucesso nas corridas irá depender de como você regula sua máquina.





MODOS DE JOGO

Em **GT 64** você poderá escolher três modos de corrida: **Championship**, onde os pilotos terão seis pistas, que são versões longas e curtas dos percursos de Tóquio, Estados Unidos (ambos bem "urbanos") e Europa (estilo mais rali/rural); **Time Trial**, para bater os recordes das pistas e **Battle**, onde a tela se divide em duas para você competir contra algum amigo ou o computador.
Você também pode escolher a duração da corrida (de três, seis, 12 ou 24 voltas), alterar as condições do clima e ainda salvar o jogo no Cartucho de Memória. **GT 64** comprova que os amantes da velocidade do N64 podem realmente ficar tranquilos. Ao que parece, estamos testemunhando uma onda de ótimos games de corrida, divertidos, com excelentes gráficos e muita velocidade.
Isso nos leva a crer que os programadores estão mesmo aproveitando todas as vantagens do poderoso processador do Nintendo 64. Ainda bem!









Pise fundo para deixar todos seus adversários no vácuo nas pistas mais loucas do planeta
Em GT 64 o negócio é pé na tábua sem olhar pra trás



BOMBERMAN ESTÁ DE VOLTA EM SUA MAIOR AVENTURA

Aficcionados por games de ação e aventura podem comemorar. O super-herói mais "estourado" dos games está de volta em **Bomberman Hero** para Nintendo 64. Este game, compatível com Rumble Pak, marca a primeira vez em que o ágil expert em bombas embarca em uma aventura 3D com total mobilidade. Pular, agarrar-se em muros, Bomberman vai precisar usar tudo que estiver ao seu alcance. Este será o seu maior desafio!

A TRAMA

Quando um gigantesco e misterioso OVNI caiu no Planeta Bomber, Bomberman recebeu ordens de investigar o ocorrido. Enquanto explorava os escombros, deu de cara com Nitros, um oficial de guerra do longínquo Império Garaden. Ele está em busca de um importante disquete de computador que foi pego pela Princesa Millian, herdeira do Reino da Estrela Primus. Os Garadens ficaram sabendo que a Princesa deu o disquete para o seu fiel robô Pibot e Nitros fará tudo – e um pouco mais – para recuperar este pedacinho de mídia digital, nem que isto seja destruir o Planeta Bomber por completo. A missão do jogador será ajudar Bomberman a derrotar os invasores alienígenas e reestabelecer a paz entre esses dois planetas.

O JOGO

Bomberman Hero tem uma enorme quantidade de elementos de quebra-cabeça e exploração. O pequeno, mas poderoso Bomberman não tem a capacidade de carregar uma carga infinita, então você terá que economizar suas fontes de explosivos enquanto procura por 21 itens diferentes. Além das familiares vidas extras e extensores de energia, tipos de tesouros mais estranhos aparecerão no meio do caminho de sua busca, como desativadores de campo de força, o impulsionador de bombas Power Glove e a lesmicida bomba de sal!

OS EQUIPAMENTOS

E tudo é novidade nesta versão. Durante o período em que estava fora de atividade, Bomberman desenvolveu diversas habilidades novas e equipamentos especiais. Em suas aventuras aquáticas, o herói explosivo precisará utilizar o Bomber Marine, já carregado de torpedos. No ar, ele vai ter a disposição dois equipamentos diferentes: o Bomber Jet, que vem com diversos mísseis e o Bombercopter, que atarrachado à sua mochila, permite melhor mobilidade em terrenos não tão altos. Todos esses equipamentos são muito legais, mas com certeza o mais radical de todos é o Bomber Slide, que é uma espécie de snowboard –, que permitirá que Bomberman animalize nas ladeiras do jogo.

AS FASES

Para completar essa aventura de 71 estágios (são cinco planetas, mais a base estelar de Garaden e termina com uma batalha intergaláctica), você terá que utilizar todo o arsenal de truques de Bomberman. E a diversão não acaba quando aparece o letreiro. Se você achar todas as bombas especiais e conquistar uma certa pontuação estabelecida pelo jogo (que você consegue ao colecionar as







FICHA

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Ação
Programadora	Hudson Soft
Publisher	Nintendo
Slots na bateria	4 (gravação automática)
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Não





O ELENCO

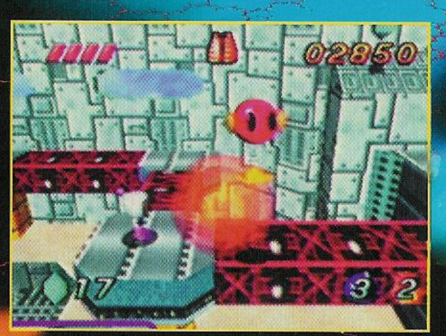
BOMBERMAN
Máximo protetor do planeta Bomber Star, o herói terá que utilizar seus poderes para conseguir salvar a Princesa Millian do maléfico Império de Garaden.

PIBOT
Esse pequeno robô é o ajudante pessoal da Princesa Millian. É ele quem carrega o disquete que Nitros precisa para completar sua missão.

PRINCESA MILLIAN
A herdeira do trono do Planeta Primus Star foi raptada após roubar um disquete com dados confidenciais do exército de Garaden. esperando ser resgatada, ela está fazendo de tudo para não contar aos Garadens onde está escondido o seu disquete de dados.

NITROS
Este é o inimigo de Bomberman no jogo e usará todo seu conhecimento e técnica em artes marciais para reconquistar o disquete do Império Garaden.





Bombas especiais escondidas), aparecerá um novo planeta.

Planeta Bomber

É o começo do jogo, onde Bomberman terá que enfrentar pela primeira vez os soldados Garaden. Em um ambiente selvagem, o herói terá que ir desde a Base Bomber – onde ele terá que passar por sua primeira série de treinos – até as Montanhas Pacíficas. É nelas que você encarará Nitros e o robô Endol, ambos armados até os dentes com seus raios elétricos.

Planeta Primus

É a terra das Fortalezas Proibidas do Planeta Primus, cercada de criaturas fortes e estranhas. Apesar dos soldados de Garaden aparecerem no horizonte, não se preocupe, eles só causam problemas próximo da fortaleza. Os estágios de abertura são ótimos para desenvolver suas técnicas de explosões para as batalhas mais difíceis que aparecerão pela frente.

Planeta Kanatia

Neste planeta, Bomberman atravessará desde tubos de lava até enormes e confusos labirintos, que darão acesso ao assustador Dark Maze

Planeta Mazone



Seguindo avante em sua aventura, Bomberman terá que atravessar exuberantes selvas e montes cobertos de neve do planeta Mazone, onde ele terá ajuda de uma criatura chamada Louie.

Império de Garaden

A ultra equipada e poderosa base do exército de Garaden é o próximo e último passo de Bomberman em direção ao confronto definitivo contra as forças do mal.

Planeta ???

Um mistério. Não descanse enquanto não desvendar todos os segredos, este é só para os feras de verdade!!!

ITENS

Um jogo do Bomberman não é um jogo do Bomberman se não tiver uma quantidade razoável de itens. E Bomberman Hero não é exceção, muito pelo contrário, ele conta com a maior variedade de itens vista até agora na série. Veja as funções dos principais itens contidos no jogo.

Single Bomb Ups: item clássico, aumenta em um número as bombas.

Freeze Bomb: uma arma típica de guerra fria, ela congela temporiariamente suas vítimas.

Bomba de Sal: sua nuvem salina vai machucar somente as lesmas nojentas.

Controle Remoto: também remanescente de outras versões da série, o controle remoto ativa as bombas à distância.

Cristais Azuis: apanhe 200 destes e você aumentará sua barra de energia em uma marca.

Cristal Vermelho: vale por 5 Cristais Azuis.

Diamante de Arco-Íris: equivale a agradáveis 500 pontos de bônus.

Chave de Cristal: pegue 4 pedaços para abrir uma porta de cristal.

Chave Dourada: só ela pode abrir portas de computador.

Disquete de dados: objeto de desejo do Império Garaden, que fará de tudo para recuperá-lo.

Bombas Especiais: ache todas para ter acesso a um novo planeta bônus.

Ícone da Bolha: pise neste item e você levitará lentamente.

Comunicador: Pibot transmitirá valiosos conselhos por estes comunicadores, que você achará no meio do terreno.

Coração de Vida: preencherá um pedaço de barra de energia de Bomberman.



Recarregador máximo de vida: preenche a energia de Bomberman até o talo.

Vida: extremamente rara, este item fornece mais uma chance ao nosso herói.

Chave do Campo de Força: só esta chave desativa um Campo de Força.

Chama: expandem o raio de destruição de suas bombas.

Armadura: protege do fogo inimigo.

Power Glove: esta luva duplica o poder de arremesso de Bomberman.





Quest 64

Magia e Aventura em 64 bits

Depois de quase dois anos de ansiosa espera, finalmente os gamemaníacos poderão se deleitar com o primeiro RPG para Nintendo 64. É **Quest 64**, game de 96 megas de memória elaborado pela Imagineer, mesma empresa que produziu os games de corrida **MRC** e **GT 64**. Enquanto o mais que esperado **A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo** não chega, os fãs dos Role Playing Games podem ir se divertindo com esta saga medieval em três dimensões. Para quem não está habituado com RPGs, é uma ótima maneira de se iniciar no estilo.

A aventura se passa na bela e pacata ilha de Celtland, uma terra protegida por Domadores de Espíritos, guardiões mágicos que têm um acordo com os Espíritos da Natureza. Todos os segredos mágicos destes espíritos estão escritos no Livro de Eletale. Os Domadores são os únicos que têm a permissão de ler essas escrituras sagradas. O problema começa quando uma criatura maligna rouba o livro dos Domadores de Espírito. A partir daí, tudo começa a dar errado em Celtland. A paz é quebrada, os habitantes estão apreensivos e a terra afunda no caos e na miséria.

Neste ponto entra o herói da história, Brian, um jovem aprendiz de Domador. Quando seu pai, o domador Lord Bartholomy, desaparece enquanto tentava recuperar o livro, Brian decide sair do monastério em que vivia para resolver a situação. Sua missão é salvar seu pai, recuperar o livro sagrado e restabelecer a paz em Celtland.



Por dentro de Quest

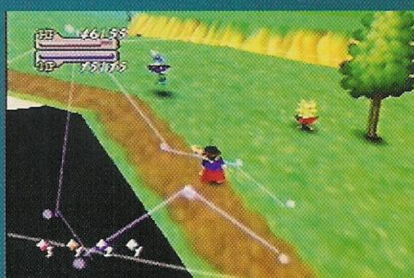
Quest 64 certamente irá agradar aos fãs do gênero. Ele combina todos os elementos essenciais para um bom RPG: labirintos, magias, inimigos horrendos e, principalmente, interatividade. Neste fator, **Quest 64** destaca-se em relação aos games do estilo. Enquanto nos RPGs tradicionais a movimentação do jogo é vista por cima, em **Quest 64** o ponto de vista é inteiramente em terceira pessoa, como é em **Super Mario 64**.



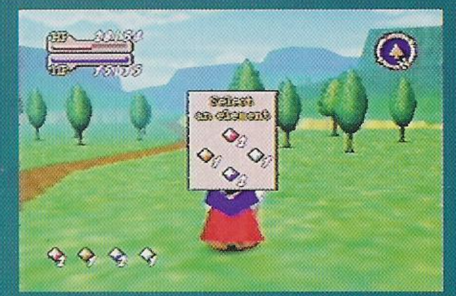








O herói Brian e seu fiel cajado buscam o livro de Eletale pelos confins de Celtland





No jogo, você tem total controle sobre a movimentação de seu personagem dentro do ambiente, como se realmente estivesse no game. Desta forma, é possível circular livremente pelo cenário do jogo e explorá-lo por completo. Para facilitar sua visão, a câmera pode ser girada em 360 graus, dando a perfeita sensação de terceira dimensão.

Infelizmente, não é possível mexer nos objetos que compõem os cenários. Além disso, as cidades e casas encontradas no decorrer do jogo são todas muito parecidas, o que pode deixá-lo um pouco repetitivo. Também não será ainda desta vez que veremos um RPG falado, com vozes digitalizadas: todos os diálogos do jogo são escritos na tela, em inglês.

Os programadores não descuidaram da









parte musical. Preste atenção à bela trilha sonora no estilo medieval - ela ajuda a entrar no clima de aventura.

Entre na arena!

Quest 64 apresenta também uma inovação no estilo de lutas para RPG. No momento do conflito, os personagens se encontram dentro de dois campos de força em forma octogonal. O maior deles representa todo o território da luta. O menor, o espaço no qual é permitido o personagem se movimentar durante seu ataque. Assim é preciso se aproximar do inimigo antes de poder atacá-lo pela primeira vez. Quando o vilão estiver ao alcance de seu ataque, um ícone irá avisá-lo disto. Você terá duas opções: acertá-lo com seu cajado ou usar umas das muitas magias espirituais disponíveis, representadas pelos elementos Água, Fogo, Terra e Vento. É preciso acumular estes elementos durante o jogo para aumentar o poder de sua mágica (veja a tabela com todas as magias disponíveis).

É bom o jogador se acostumar com o estilo da luta: em certos locais, não se pode dar três passos sem ser atacado por algum monstro. Os brasileiros poderão curtir esta aventura, que está sendo lançada por aqui, somente em inglês. Se você não dominar o idioma, não se preocupe! **Quest 64** é um game bem fácil de ser entendido até por quem não está habituado com RPGs. Mesmo assim, um dicionário de inglês será um item que ajudará bastante.

Também não se esqueça de encaixar um cartucho de memória no joystick antes de começar a aventura. **Quest 64** não contém bateria interna e como se trata de um game bem longo (os progamadores estimam um mínimo de 15 horas de jogo para terminá-lo), sua gravação será essencial. Com ótimos gráficos e uma boa dose de desafio, **Quest 64** é um belo aperitivo até o lançamento de **Zelda 64**. Entre sem medo nesta aventura!

Domando os espíritos

Usando magias, você invocará os espíritos da Terra, Fogo, Água e Vento. Para aumentar seus poderes mágicos, é preciso juntar os Elementos de Espírito necessários. Eles podem ser conseguidos após as batalhas e recolhidos pelos cantos do jogo. Sempre que Brian encontrar um espírito, um ponto de interrogação irá aparecer sobre sua cabeça. Você poderá escolher qual dos quatro elementos irá adquirir, pressionando a tecla C correspondente. Acompanhe na lista abaixo o nome e a função de cada uma das magias:

Magias de Fogo (Fire)
(Tecla C superior)

Fire Ball: arremessa uma intensa bola de fogo explosiva. Antes de lançar, mire com a alavanca de controle.
Fire Bomb: joga uma bomba de fogo.
Homing Arrow: flechas mortais teleguiadas. Mas mire antes de lançar a magia.
Hot Steam: cozinha os malvados.
Fire Pillar: manda um paredão de chamas para cima do inimigo.
Extinction: o nome já diz tudo. Destruição total!
Compression: encolhe o monstrengo, enfraquecendo seu ataque.
Power Staff: aumenta o poder do seu cajado.
Vampire's Touch: seus pontos de força aumentam cada vez que você bater no inimigo com o cajado. Também atira uma bola de chamas.

Magias de Terra (Earth)
(Tecla C esquerda)

Rock: arremessa uma pedra. Mire antes de lançar a magia.
Rolling Rock: joga uma pedra gigantesca e afiada. Quanto maior seu nível de força, maior a pedra (e o estrago causado).
Elemental Armor: é pedra pra todo lado.
Rock Shower: um tiroteio de pedras.
Magnet Rock: lança uma rocha enorme que é atraída pelos monstros.
Weakness: enfraquece a defesa do inimigo.
Weak All: enfraquece toda a defesa inimiga.
Magic Barrier: proteção contra os ataques.
Avalanche: você ficará louco da vida e mais resistente aos ataques.
Confusion: quando o inimigo atacar, a quantidade de pontos de ferimento é transformada em pontos de magia para você.

Magias de Vento (Wind)
(Tecla C direita)

Wind Cutter: rajadas de vento cortante.
Large Cutter: mais forte e violento que o Wind Cutter.
Restriction: o monstro é domesticado e fica mansinho, mansinho.
Silence: o monstro fica quietinho e não lança magias.
Cyclone: uma mini tempestade desaba sobre o inimigo. Mire antes de lançar.
Slow Enemy: diminue a velocidade do inimigo. Chegue bem perto antes de usar.
Evade: melhora sua agilidade. O símbolo de Agilidade Aumentada aparece sobre sua cabeça.
Ultimate Wind: uma ventania mortal que atinge todos os inimigos.
Wind Bomb: uma onda de choque pra todos os lados.

Magias de Água (Water)
(Tecla C Baixo)

Soul Searcher: permite ver as estatísticas dos inimigos.
Water Pillar: afoga os monstros com uma coluna de água. Quanto mais perto você lançar, melhor.
Walking Water: idêntico ao anterior, mas atinge maior distância. Mire para obter maior resultado.
Ice Wall: Uma névoa de vapor congelado.
Ice Knife: lâminas de gelo que furam o oponente.
Drain Magic: rouba os pontos de magia do inimigo para você.
Invalidity: anula o efeito de qualquer magia congelante.
Healing: recupera seus pontos de força (energia). Com certeza será sua magia mais usada.
Escape: para fugir de uma luta. Ideal para quando a coisa ficar feia para o seu lado.
Exit: permite você voltar para o começo da área.
Return: permite você voltar para o começo do andar em que estiver.

DICA: Acumule primeiro elementos de Água, pois estes contém as magias mais fortes de ataque e cura, além da essencial Drain Magic.

FICHA

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	RPG
Programadora	Imagineer
Publisher	THQ
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Quanto consome?	2 páginas

POKÉMON™

FEBRE MONSTRUOSA

O Japão está sendo invadido por monstros. Não, eles não estão escalando arranha-céus ou esmagando tanques do exército, mas sim conquistando os corações dos gamemaníacos.

Eles são os Pokémon (também conhecidos como Pocket Monsters – Monstros de Bolso – no Japão). Nos últimos dois anos, nenhum japonês esteve a salvo de seu feroz charme. Suas carinhas bonitinhas estão praticamente em todo tipo imaginável de produto, incluindo livros, brinquedos, games, roupas, CDs de música e até salgadinhos. Ao todo, mais de 600 produtos Pokémon estão disponíveis atualmente no Japão, e a febre não dá sinais de que vai abaixar. E agora em outubro, **Pokémon** chega com tudo aos Estados Unidos!

NO JAPÃO, OS MONSTRINHOS JÁ VENDERAM MAIS DE 8 MILHÕES DE CÓPIAS EM APENAS DOIS ANOS.

VERMELHO E AZUL

Mas de onde vieram os Pokémon? Eles não saíram do nada e apareceram nas capas dos cadernos da molecada. Na realidade, toda a febre começou com o RPG Pokémon para Game Boy. Agora a Nintendo prepara-se para lançar duas versões do jogo: a edição Vermelha e a edição Azul.

Por que duas versões? Para responder essa pergunta, teremos que começar com os elementos básicos do jogo.

LUTE, CAPTURE, PERSONALIZE

O objetivo principal em Pokémon é encontrar, capturar e treinar vários monstros. O objetivo é se tornar o maior treinador de **Pokémon** do mundo. Você poderá escolher um entre três monstros domesticados logo no início do game para ajudá-lo a capturar outros.

EVOLUINDO SEMPRE

Para capturar um Pokémon selvagem, você terá que cansá-lo durante a batalha e depois aprisioná-lo em um aparelho chamado Monster Ball. Ao invés de você mesmo entrar em batalha, seu Pokémon fará isso, ganhando experiência e aprendendo novas habilidades com o passar do tempo.

LEVE SEU MONSTRINHO PARA A ACADEMIA PARA QUE ELE CRESÇA FORTE E SAUDÁVEL.

Os monstrinhos têm potencial para dominar todo tipo de habilidades, como soltar fogo pela boca, invocar tornados, hipnotizar inimigos e assim por diante. Já que você poderá escolher quais habilidades seu Pokémon de bolso irá aprender, poderá até "personalizá-los" de acordo com seu gosto.

Com o devido cuidado e treinamento, seus monstros ficarão mais fortes, aprenderão novas habilidades e até poderão transformar-se em criaturas totalmente diferentes.

O MESTRE DOS MONSTROS

Ao todo são 150 Pokémons diferentes no jogo. Cada um que você capturar será gravado automaticamente em seu diário. Mesmo se você não conseguir capturar sua presa, o








Além de quebrar o pau com outros monstrengos, você terá muitos personagens com quem interagir. Cheque essas telas do Game Boy Color

computador registrará a batalha em um arquivo. Ao procurar por novos monstros, você também encontrará treinadores rivais e membros da famosa Team Rocket, uma sociedade de vilões determinada a conquistar o mundo.

Embora você não possa capturar os Pokémon de seu rivais, lutar contra eles dará experiência de combate a seus monstros. Depois de derrotar todos seus inimigos, você ganhará o cobiçado título de Pokémon Master. Obviamente, isso é um fator importante do jogo, mas o maior desfaio será encontrar todos os 150 Pokémons. Embora seja impossível encontrar todos os monstros da primeira vez, seu diário ficará armazenado na memória.

TROCA-TROCA

O que é mais legal é o fato de que você poderá trocar monstros com outros jogadores com o uso do cabo Game Link. É aqui que as duas edições do jogo, Vermelha e Azul, entram. Para deixar a caçada mais interessante e desafiadora, as duas edições apresentarão o mesmo jogo, mas não os mesmos monstros.

PARA CONSEGUIR OS 150 MONSTROS, É ESSENCIAL A TROCA ENTRE AS DUAS VERSÕES.

Embora um monstro possa ser comum e fácil de encontrar na edição Vermelha, pode ser que na edição Azul ele seja raro e difícil de encontrar. Por isso, se você não conseguir localizar um Pokémon específico em seu cartucho, terá que recorrer a outro jogador com uma edição diferente do jogo para encontrá-lo. Assumindo, é claro, que você tenha um monstro que o outro jogador deseje.



Este é o Pokémon Pikachu, o novo bicho virtual

Para sua sorte, você poderá apanhar mais de um monstro de cada espécie e guardar os extras em um banco de monstros. Aí então, você poderá usar esses monstros extras para negociação sem se preocupar em gastar sua coleção.

EXISTE ATÉ UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO DO JAPÃO QUE AJUDA A COLOCAR UM TEMPERO A MAIS NA HISTÓRIA DO GAME.

UMA MÃO LAVA A OUTRA

Outro incentivo para a troca é o fato de que a maioria dos Pokémon irão desenvolver-se mais rapidamente depois que forem trocados.

Na verdade, alguns tipos de Pokémon não evoluirão completamente a menos que tenham sido trocados. Se eles forem mantidos no cartucho de origem, nunca alcançarão seu poder total. Isso pode ser muito interessante, se você possuir um monstro que está encalhado. Para trocá-lo você terá que achar alguém que o pegue e depois devolva-o. É claro que o outro jogador vai querer algo em troca por tal favor.

DUELANDO COM O GAME LINK

Além de poder efetuar trocas, os jogadores também poderão desafiar os monstros dos outros através do Game Link.

É possível colocar um ou mais de seus monstros contra um número equivalente de criaturas adversárias em uma arena de combate virtual.

Embora não seja possível capturar monstros através desse tipo de combate, o vencedor levará para casa pontos de experiência.

Esses duelos monstruosos tornaram-se um passatempo tão popular no



Depois de algumas horas de malhação, o monstro estará pronto para a batalha



Pikachu é o monstro mais popular de todos, já ganhou até desenho animado

FICHA

Número de jogadores	1/2
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Rpg/Bicho Virtual
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Slots na bateria	3 (gravação automática)
Tamanho	4 megabits

DONKEY KONG COUNTRY



A macacada mais famosa do mundo dos games

NASCE UMA ESTRELA

Os três games da série **Donkey Kong Country** são um capítulo à parte na história do Super NES. O próprio Mario deve seu sucesso ao personagem Donkey Kong. Explica-se: o primeiro game em que Mario apareceu foi **Donkey Kong**, de 1981. Nessa época, o encanador era conhecido apenas como "Jumping Man" (saltador), e o gorila era o vilão que havia raptado a princesinha.

A REVOLUÇÃO

Treze anos depois, a Nintendo resolve ressuscitar o velho personagem naquele que seria considerado o game mais revolucionário do Super NES – **Donkey Kong Country**. Para se ter uma idéia, **DKC** foi lançado logo no começo da era dos 32-Bit, e mesmo sendo um jogo original de um sistema de 16-Bit, deu uma lavada em toda a concorrência em termos de gráficos e jogabilidade.

Passando de bandido a herói, Donkey ganhou destaque num game só seu. Ops, só seu, não. Ele divide a cena com um pequeno chimpanzé chamado Diddy, considerado por muitos como o Kong de melhor controle até hoje. **DKC** foi criado pela Rare no mais avançado estúdio de desenvolvimento de games do mundo. A fera foi capturada em computadores Silicon Graphics, com o uso da tecnologia ACM (Advanced Computer Modeling ou Modelagem Avançada por Computador) resultando no primeiro game do mundo totalmente renderizado.

Além dos dois símios principais, foram apresentados ao mundo outros personagens da família Kong como Candy, a namorada de Donkey responsável pela gravação do jogo; Funky, um macaco surfista muito louco encarregado dos transportes na ilha DK; e Cranky, o gorila do arcade original que agora curte uma aposentadoria dando conselhos aos jovens Kong.

DKC2: DIDDY PROCURA DONKEY

Em **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**, Donkey é raptado pelos Kremlings (os vilões da série) e Diddy acaba assumindo o papel principal. Mas ele não está sozinho nesta empreitada: a nova heroína Dixie aparece com seu rabo-de-cavalo para dar aquela força na busca do gorilão sumido. O cartucho, lançado em 1995, apresentava um mundo de jogo aproxidamente 50% maior do que o da primeira aventura, e os gráficos também voltaram fortes. Indo além da texturização e sombreamento, a Rare conseguiu que os personagens e cenários de fundo brilhassem em níveis variados com o reflexo da luz, da mesma maneira que acontece com objetos na vida real. A trilha e os efeitos sonoros também receberam tratamento especial, fazendo com que se tivesse a impressão de estar no mar de verdade quando as ondas batiam no navio e o faziam balançar. Os novos integrantes do clã que pintaram neste capítulo são Wrinkly, a diretora da escola e esposa de Cranky responsável pela gravação; e Swanky, um macaco boa pinta que dirige uma espécie de cassino onde os jogadores apostam suas moedas bananas para ganhar mais vidas.



DKC3: ENCRENCA EM DOBRO PARA DIXIE

Mais uma vez o duo de personagens centrais é alterado. Em **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble**, Diddy cai fora e é substituído pelo gorducho Kiddy. No mais recente título da série, Dixie comanda o show e deve resgatar seus amigos Donkey e Diddy que caíram prisioneiros dos perversos Kremlings. Fora isso, ela deve bancar a babá de Kiddy, que apesar de ser bastante forte, não passa de um bebê. Novamente, a Rare superou as expectativas e aperfeiçoou ainda mais a tecnologia ACM, criando um game com gráficos incríveis e um grande número de fases.

Qualquer um dos títulos dessa trilogia peluda pode ser considerado obra-prima, e sem dúvida nenhuma, proporcionará horas e horas de muita diversão. E para que você curta ainda mais tudo isso, a Nintendo World preparou uma batelada de dicas para sua vida ficar mais fácil.

dicas quentes

DONKEY KONG COUNTRY

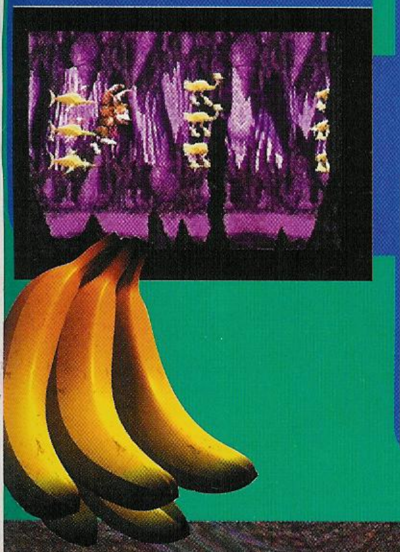
Iniciar o jogo com 50 vidas

Antes de começar o jogo, vá para a tela Game Select. Ilumine a palavra Erase e pressione: B, A, R, R, A, L. Escolha um dos arquivos e você começará o jogo com 50 vidas!



Praticar as fases de Bônus

Escolha um dos 3 arquivos, jogue em uma fase que você já completou e perca todas as vidas. Aperte qualquer botão para sair da tela Game Over. Assim que o Cranky Kong aparecer na tela, pressione: para baixo, Y, para baixo, para baixo, Y. Você entrará em fases de bônus. Pegue quantas vidas quiser. Para sair, pressione Start, depois Select.



DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST

Códigos do "Cheat Mode"

Para ambos os códigos você terá que começar um jogo novo, apertar várias vezes para baixo na tela onde está escrito 1-Player/2-Player e iluminar a palavra Cheat Mode:



Para remover todos os barris DK do jogo, pressione B, A, direita, direita, A, esquerda, A e X

Para começar o jogo com 50 vidas, pressione Y, A, Select, A, para baixo, Esquerda, A, para baixo.

Ao acionar ambos os códigos, você controlará Diddy e Dixie (mesmo se tiver perdido algum dos dois antes) quando começar um estágio novo (exceto estágios de chefe), ou voltar de uma fase de bônus.

Obs.: Ao apertar algumas vezes o direcional para baixo, antes de aparecer a opção Cheat Mode você verá a opção Music Test, onde poderá ouvir toda a trilha sonora do jogo.



Teste de Som

Antes de começar o jogo, vá para a tela Game Select., Ilumine a palavra Erase e pressione: para baixo, A, R, B, Y, para baixo, A, Y. Se funcionar, você poderá selecionar o som que quiser ouvir com o botão Select.



Truque das 75 Krem-moedas

1.No primeiro mundo, entre na cabine da fase Pirate Panic e saia sem pegar o balão de vida.

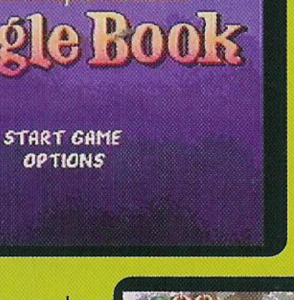
2.Pule por cima das duas primeiras bananas e pegue o próximo cacho, que fica em cima de alguns barris.
3.Ainda desviando do primeiro par de bananas, retorne à cabine e pegue o balão.
4.Repita o passo nº 2 e volte para a cabine, ainda desviando do primeiro par de bananas.
Se você fizer certinho todos os passos, você receberá na cabine um prêmio equivalente a 75 Krem-moedas, podendo então explorar todas as fases do mundo perdido!



O menino das selvas bate de frente com Jangal Khan em mais uma aventura superanimada

Mogli O Menino Lobo
Disney's The Jungle Book

Quem é fã dos desenhos animados da Disney com certeza irá curtir **Mogli – O Menino Lobo**. Baseado na história clássica, o jogo tem toda a animação e a magia de um autêntico desenho animado



Disney. Como uma boa adaptação, o game segue fielmente a história do Livro das Selvas. Você é Mogli, um garoto abandonado no meio da floresta e criado por lobos. Todos viviam tranquilamente nas florestas da India, até o retorno do malvado tigre Jangal Khan. Conhecido pelo seu ódio pelos seres humanos, Jangal Khan quer acabar com Mogli de qualquer jeito. Sua missão é atravessar a selva para a segurança da aldeia dos homens. Não vai ser moleza! A perigosa travessia de Mogli pela selva dura 11 estágios. No caminho, você encontrará todo o tipo de criaturas, amigas e inimigas. A maioria dos personagens do desenho está lá: o amigo-urso Balu, o orangotango Rei Lu e a serpente hipnotizadora Casca. Sem esquecer, é claro, das araras, corujas, camaleões, abutres, libélulas e cascavéis. Só faltou a pantera Baguera.


Cuidado para não fazerem uma macacada com você

Mogli tem diversas habilidades: ele se pendura em cipós, empurra pedras pesadas, pilota papagaios e também mostra seus dotes artísticos. Se você deixá-lo parado por muito tempo, ele ficará entediado e começará a fazer malabarismo com bananas e apresentará uma dança primitiva estilo "break". Na hora de se defender, uma verdadeira salada de frutas. Mogli arremessa bananas, mamões, côcos e mangas em quem aparecer no caminho. Os itens encontrados no trajeto também são relacionados à selva: a máscara do curandeiro dá invencibilidade e os ídolos dão acessos a lugares escondidos. Para conseguir as fases de bônus e os "continues", procure as pedras preciosas: as vermelhas servem para ganhar um "continue" extra e as verdes levam para as fases de bônus.

Graficamente, a versão de Mogli é uma das mais bonitas disponíveis para SNES. A grande variedade de animações usadas pelo Menino Lobo e os outros personagens é fantástica. Os programadores do game conseguiram captar exatamente a maneira que o pequeno herói anda, escala, empurra, pula e arremessa. Os movimentos são reais e dinâmicos, como no desenho animado. A trilha sonora também é a original do desenho, com vozes digitalizadas e sons vindos diretamente da selva! A jogabilidade pode tornar o game difícil em certos momentos, pois os controles são um pouco difícies de se acostumar. Para isso existe o modo "Practice", onde é possível treinar nas três primeiras fases do jogo. Existem dois níveis de dificuldade (Normal e Hard), o que garante a diversão para todos. Vale a pena conferir. **Mogli - O Menino Lobo** é um ótimo jogo para as crianças, mas também uma grande aventura para a turma mais experiente graças a seu nível de desafio.


Seria esta serpente a prima de Casca?


Use todo o seu arsenal de frutas contra os inimigos


Os movimentos de Mogli são impressionantes


O Menino Lobo é bem fortinho no game


Ajude Mogli a escapar dos perigos da selva

FICHA

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Ação
Programadora	Virgin
Publisher	Majesco
Grava?	Não
Tamanho	16 megabits

Para saber tudo sobre Chiquititas, gatos da TV, dicas de gatinhas famosas, bla, bla, é só seguir a seta



A revista da garota esperta



CONRAD EDITORA LTDA



F-1 WORLD GRAND PRIX





Corra no Hawaii
Vá para o modo "Exibition" e selecione o piloto "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Vacation". Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo "Exibition". Entre na tela de seleção de pistas e procure "Hawaii Track", que está logo após a pista "European Grand Prix". É animal! Até vulcões em erupção aparecem nesta pista.



Piloto Dourado
Vá para o modo "Exibition" e selecione o piloto "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Pyrite". Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo "Exibition". Verifique a tela de seleção de pilotos e repare que o piloto dourado está disponível nos modos "Time Trial" e para dois jogadores.



Piloto Prateado
Vá para o modo "Exibition" e selecione o piloto "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Chrome". Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo "Exibition". Verifique a tela de seleção de pilotos e repare que o piloto prateado está disponível nos modos "Time Trial" e para dois jogadores.

F-ZERO X



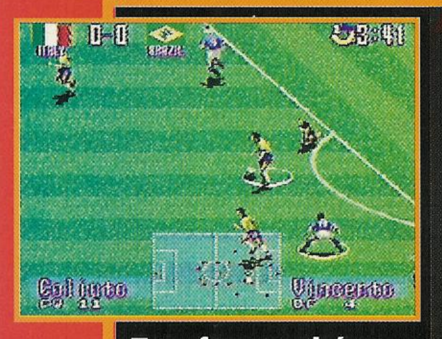
Todos os carros, pistas e níveis de dificuldade:
Na tela de seleção de modo de jogo, pressione L, Z, R, C-cima, C-baixo, C-esquerda, C-direita, Start. Você ouvirá um ruído se for feito corretamente.



Girar os carros na tela de customização:
Quer ver o carro por diversos ângulos diferentes? Na tela de customização de carros, pressione os botões C para girar as máquinas em todas as direções.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Transforme os juízes em cães:
Para jogar com os juízes tranformados em dóceis cachorrinhos, digite esta sequência na tela título com o segundo controle: para cima, para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, B, A. Se ouvir um latido, deu certo.



Pontos de habilidade extras:
Depois de escolher seu time, selecione a opção "Edit Players Skills". Distribua todos os pontos de habilidades entre seus jogadores. Quando você tiver zero ponto (0), selecione a palavra "Cancel" e pressione o botão Y. Agora, você terá mais pontos de habilidade para distribuir entre seus jogadores (exatamente a mesma quantidade que você começou).



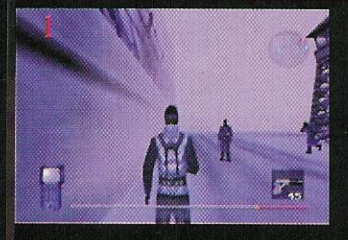
Times All Star:
Para jogar com os times All Star no "Open Game", digite na tela título, com o segundo controle: R, para cima, para baixo, L, X, B, para esquerda, A, para direita, Y. Se ouvir um latido, deu certo: seis novíssimos times aparecerão para voê escolher. Lembre-se que só é possível jogar com estas equipes no modo "Open Game". No campeonato não vale!



Mude a cor dos uniformes dos lutadores:
Na tela de seleção de lutadores, pressione e segure R até que a cor do uniforme e dos equipamentos mude. Seja criativo e deixe seus guerreiros "simplesmente um luxo"

MISSION: IMPOSSIBLE

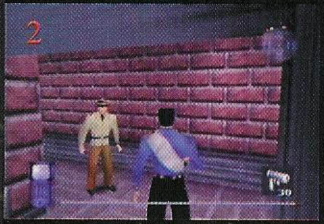






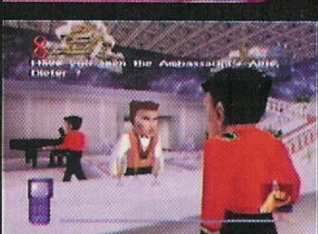












Estes códigos devem ser digitados depois de escolher um nível de dificuldade (Possível ou Impossível) e antes de escolher a missão. Se os truques derem certo, você ouvirá a voz de Ethan dizendo: "Ah, that's better".

1.Comece com a pistola 7.65 mm e um pente de 30 tiros:
Pressione os botões: C-cima, L, C-direita, C-esquerda e C-cima.

2.Comece com a pistola 9 mm e um pente de 30 tiros:
Pressione os botões: R, L, C-baixo, C-cima e C-cima.

3.Comece com a metralhadora Uzi e mais 30 tiros:
Pressione os botões: C-direita, C-esquerda, C-direita, C-baixo e R.

4.Comece com um mini lançador de foguetes e mais 30 tiros:
Pressione os botões: R, L, C-esquerda, C-direita e C-baixo.

5.Personagens nanicos:
Pressione os botões: C-baixo, C-cima, R, L e Z.

6.Tudo mais rápido (inclusive a trilha música!):
Pressione os botões: C-cima, Z, C-cima, Z e C-cima.

7.Todo mundo com os pés grandes:
Pressione os botões: C-baixo, R, Z, C-direita e C-esquerda.

8.Cabeçudos:
Pressione os botões: C-baixo, R, C-cima, L e C-esquerda.

FIGHTERS DESTINY











Jogue com o robô Robert:
Entre no modo "Fastest Mode" e derrote todos os lutadores em menos de um minuto. Robert estará disponível na tela de seleção de personagens.
OBS: Para fazer este truque, você terá que usar um lutador com estrela. Esta estrela é conquistada quando você termina o jogo.

Jogue com a vaca Ushi:
Entre no modo "Rodeo Mode" e fique vivo pelo menos um minuto. A mimosa estará disponível na tela de seleção de personagens. Existem duas cores diferentes: marrom e malhada.
OBS: Para fazer este truque, você terá que usar um lutador com estrela. Esta estrela só pode ser conquistada terminando o jogo.

Jogue com Joker:
É difícil, mas se você quer mesmo lutar com Joker, derrote todos os 100 lutadores na opção "Survival Mode". O palhaço estará disponível na tela de seleção de personagens.

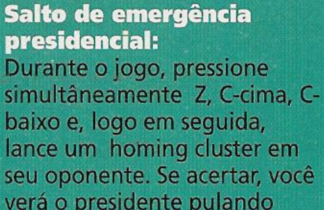
Jogue com Master:
Entre no modo "Master Challenge", escolha qualquer personagem e derrote todos os lutadores. Depois disto, você poderá jogar com o Master. Seja paciente e mãos à obra

TOP SECRET

CHOPPER ATTACK









Seleção de fases:
Na tela onde aparece "Press Start", pressione C-cima sete vezes. Você irá direto para a tela de seleção de fases.

Salto de emergência presidencial:
Durante o jogo, pressione simultâneamente Z, C-cima, C-baixo e, logo em seguida, lance um homing cluster em seu oponente. Se acertar, você verá o presidente pulando fora do helicóptero.

Diferentes visões na tela de seleção de helicópteros:
Coloque o cursor sobre "Chopper", mas não escolha ele ainda. Dê um toque no botão L. Você irá para uma tela de estatísticas com o desenho de seu helicóptero girando. Agora você poderá usar a alavanca de controle para mudar a rotação dele.

OLIMPÍADAS DE INVERNO NAGANO'98

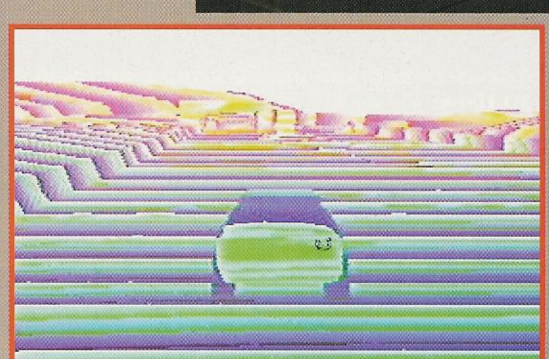


Use a cabeça!
Entre na modalidade Freestyle Aerial. Comece a competição e não pressione nenhum dos botões enquanto o esquiador desce a montanha. Assim que sair da rampa, pressione repetidamente o botão B até você pousar. Se fizer na hora certa, seu esquiador descerá toda a montanha de cabeça para baixo. Você não irá ganhar nenhum ponto com isso, mas que é engraçado, isso é!

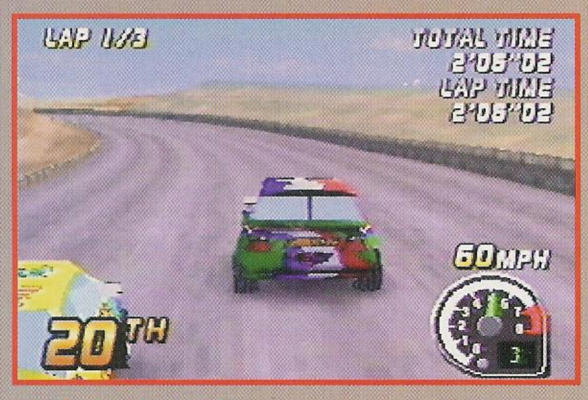
TOP GEAR RALLY



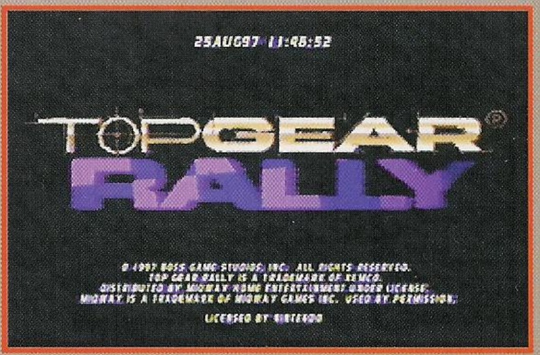
Carro-espelho:
Durante a corrida, pressione para direita, para cima, para esquerda, C-baixo, C-baixo, A, para direita e Z. Agora saia da corrida e inicie uma nova. Na tela "Decal" (a última tela de opções antes da corrida começar), pressione C-baixo para seu carro ficar com uma pintura toda espelhada. Ficou mais legal, não ficou?



Modo Arco-íris:
Durante a corrida, pressione C-baixo, Z, B, para cima, para cima e para direita. A tela ficará toda colorida, deixando a corrida muito doida. Só não jogue muito desta maneira ou você ficará com dor de cabeça! Digite o mesmo código para voltar ao normal.

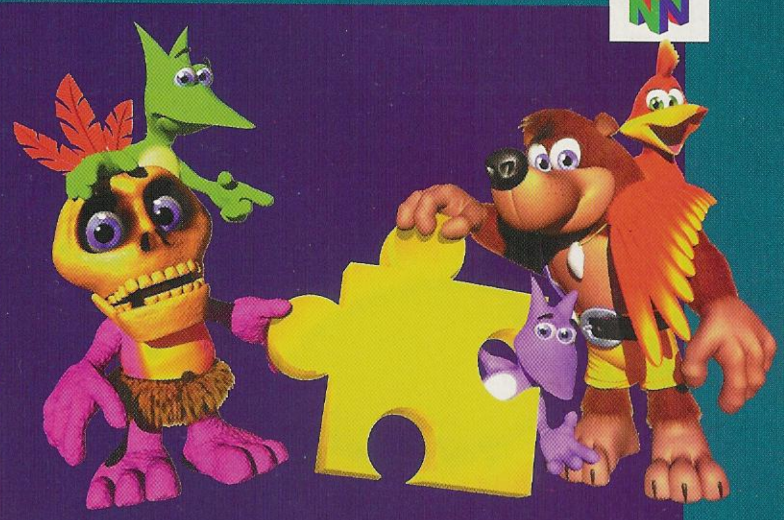


Mude as texturas:
Este código altera um pouco os gráficos, deixando todas as texturas meio prejudicadas. Durante a corrida, pressione B, para esquerda, para direita, para cima, para esquerda, Z e para direita. Quase não dá para perceber a diferença. Digite o mesmo código para voltar ao normal.



Quando foi?
Quer saber o dia exato que este game foi oficialmente terminado? Então pressione simultâneamente os quatro botões C (amarelos) na tela título. A data aparecerá na parte de cima da tela.

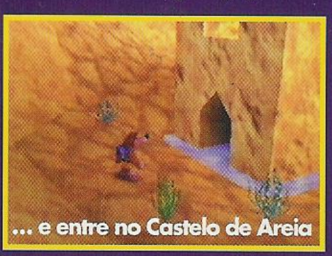
BANJO-KAZOOIE



Códigos de quebrar a cabeça:
Para estes códigos funcionarem, é necessário que você complete uma série de quebra-cabeças que ficam na casa de Banjo. Para acessá-los, fique em cima do tapete verde e olhe (aperte C-cima para usar a visão de Banjo) para o quadro de Bottles (a marmota). Depois de completar cada quebra-cabeça e receber um código, faça-o no Castelo de Areia na fase Treasure Trove Cove, usando a bicada da Kazooie nas letras que ficam no chão. Estes códigos não podem ser gravados e precisam ser reconquistados cada vez que você liga o jogo.



Jogue três ovos no balde para secar o lago...


... e entre no Castelo de Areia



Códigos que aparecem após completar os quebra-cabeças:

bottlesbonusone (Banjo cabeçudo)
bottlesbonustwo (Banjo com patas grandes)
bottlesbonusthree (Kazooie cabeçuda)
bottlesbonusfour (Banjo magrelão)
bottlesbonusfive (Banjo grandão com cabecinha)
bigbottlesbonus (Banjo grandão e cabeçudo)
nobonus (volta ao normal)





Entre novamente na casa do Banjo e olhe para o quadro de Bottles para revelar um novo quebra-cabeça e este código:

wishywashyBanjo (Banjo vira uma máquina de lavar roupas)

Códigos "Cheat":
Na fase Treasure Trove Cove, dentro do Castelo de Areia, use a bicada da Kazooie para escrever a palavra "CHEAT". Digite as seguintes combinações para acessar vários truques diferentes. Não se esqueça que para todo código que você for digitar, é preciso escrever "CHEAT" antes:

lotsofgoeswithmanybanjos:	Vidas infinitas
anenergybartogetyoufar:	Energia máxima
givethebearlotsofair:	Vôo infinito
banjobegsforplentyofeggs:	Ovos infinitos
dontbeadumbogoseemumbo:	Mumbo tokens infinitos
nowyoucanflyhighinthesky:	Penas vermelhas infinitas

Observação: Você não pode jogar os quebra-cabeças enquanto não chegar no Castelo de Areia, na fase Treasure Trove Cove.

Chega de conversa mole!
Para avançar o texto (a conversa dos personagens) que já foram lidos, pressione L, R e B simultâneamente ou simplesmente pressione o botão B para apenas acelerar.



TOP SECRET

FORSAKEN 64



Mude as cores de fundo:
Na tela onde está escrito "PRESS START", pressione A, R, para esquerda, para direita, para baixo, C-cima, C-esquerda e C-baixo. Você ouvirá um ruído de confirmação.



Nitro ilimitado:
Pressione B, B, R, para cima, para esquerda, para baixo, C-cima e C-esquerda na tela onde está escrito "PRESS START". Você ficará com nitros infinitos até o final do jogo.



Invencibilidade:
Para ficar invencível, faça o seguinte código também na tela "PRESS START": A, Z, Z, para cima, para esquerda, C-esquerda, C-esquerda e C-baixo.



1080° Snowboarding

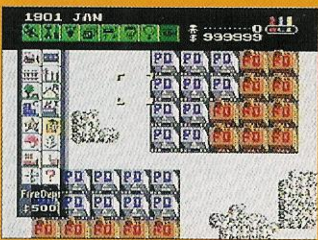


Faça todas as manobras facilmente:
No menu principal, acesse a opção "Training". Agora, escolha seu surfista e a prancha. Durante o percurso de treino, escolha uma manobra bem fácil na Trick List (como o Lien Air, por exemplo). Quando pular da rampa, faça a manobra. Enquanto você ainda estiver no ar, pressione C-direita duas vezes. Isso trará a lista de manobras na tela novamente. Agora, escolha uma manobra que você ainda não executou (como o 1080 Air) e termine o Lien Air. O computador irá pensar que você acabou de executar um 1080 Air e lhe dará o crédito por isto!

SIM CITY

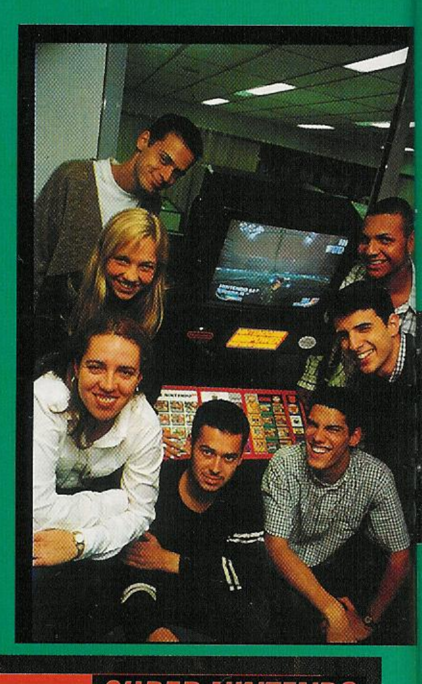


Muita grana:
1. Gaste todo seu dinheiro em departamentos de polícia ou de bombeiros.
2. Entre na tela de impostos e abaixe o "funding levels" e "tax rate" para 0%.
3. Espere o ano acabar e a tela de taxas aparecer. Nesta tela, segure L e volte para a tela do jogo. Não solte o L até o código terminar!
4. Aperte X duas vezes para o mês mudar de dezembro para janeiro.



5. Aumente o "funding levels" para 100%. A partir deste momento, o seu "Current Funds" deve estar negativo.
6. Saia da tela de impostos e solte o botão L. Você terá US$ 9.999.999 para gastar. Grana fácil!

powerline (011)814-8505



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Códigos:
Faça estas sequências na tela "Start/Options":

Kool Stuff: para direita, para cima, B, B, A, para baixo, para cima, B, para baixo, para cima, B.
Kooler Stuff: para cima, B, A, para esquerda, para baixo, Y.
Scott's Stuff: B, A, para baixo, para baixo, para esquerda, A, X, B, A, B, Y.
Sound Test: para esquerda, para baixo, Y, Y.
Tournament Mode: Segure L + R e pressione Start quando a luta começar.
Smoke Humano: escolha o Smoke robô e deixe apertado para trás + soco alto + soco baixo + bloqueio + corrida até a luta começar.





NINTENDO64

Já peguei 14 estrelas secretas do castelo (Castle Secret Stars), das 15 existentes. Onde encontro a última?
Ligiane Alencar
Barra Mansa - RJ
Não há uma maneira de saber qual a estrela que está faltando, já que elas não são numeradas. Entretanto, há uma delas que fica superescondida. Essa estrela é encontrada apenas se você conseguir descer pelo escorregador da Princesa em menos de 21s. Aparecerá uma segunda estrela, além da que sai de dentro da caixinha amarela que fica no ar.



A equipe do BIT e da Powerline: da esq. p/ dir. Rodrigo, Kristiane, Patrícia, Roger, Rodrigão, Cassiano e Renato.

GAME BOY

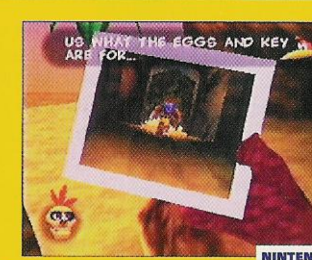
DONKEY KONG LAND 3



Como faço para matar K. Rool?
Alberto Alerigi Jr.
Pouso Alegre - MG

R. Para derrotar K. Rool na fase Tin Can Valley, o truque não é fugir de seus raios, mas sim sair do caminho quando ele estiver rebatendo pela tela. Comece a treta acertando-o com um barril. Você precisará acertar quatro barris. Quando ele começar a pular, corra por baixo dele. Depois que ele parar, três raios serão lançados: dois por cima e um na altura do tornozelo. Pule por cima do raio baixo, pegue o barril e jogue no danado. Passe por baixo dele e desvie da próxima descarga de raios, que dessa vez virá dos dois lados da tela. Acerte outro barril em K. Rool e passe mais uma vez por baixo dele.

Agora ele irá voar para o lado esquerdo da tela e lançará três raios baixos. Pule entre os raios e detone mais um barril. Agora está quase no final: passe mais uma vez por baixo do jacarezão, desvie das duas descargas de raios e jogue o último barril no inimigo.



BANJO-KAZOOIE

NINTENDO 64

Como faço para acessar o modo Banjo-Tooie sobre qual o Mumbo falou quando terminei o jogo?
Alexandre Leite Duarte
Caçapava - SP

R. Não existe um modo Banjo-Tooie em **Banjo-Kazooie**. **Banjo-Tooie** é o provável nome da sequência deste game, que deve ser lançado no ano que vem. Segundo a Rare, fabricante do game, todas aquelas coisas secretas mostradas por Mumbo (como a chave de gelo na caverna de Wozza e a ilha Sharkfood) só poderão ser acessadas quando você jogar **Banjo-Tooie**. Será que algumas das fases do primeiro game vão aparecer na sequência? Será que haverá um meio de **Banjo-Kazooie** ser conectado ao **Banjo-Tooie** (pelo 64 DD talvez?)? Ou será que é apenas mais uma brincadeira dos safadinhos da Rare? As respostas ainda estão envoltas em muito mistério. Vamos aguardar mais novidades no próximo ano.

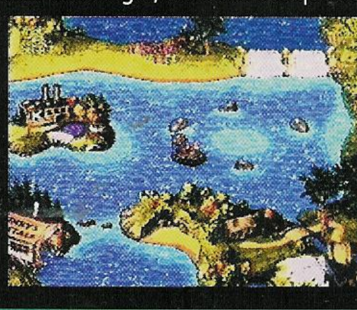


DONKEY KONG COUNTRY 3

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Como faço para encontrar o mundo de Krematoa?
Samuel Leão da Costa
Tonantins - AM

Vá até as quatro pedras que estão na água, no mapa principal. Com o Turbo Ski, gire, no sentido do relógio, em volta das quatro pedras (segure o botão Y para não bater). Se fizer certo, um vulcão vai levantar da água: é o mundo perdido de Krematoa! Para jogar em suas fases, você precisa de todas as moedas de bônus do jogo. São 85 no total (no mínimo 2 por fase), então é só procurar!





GOLDENEYE 007

NINTENDO 64

Como faço para passar da décima fase (Statue Park)?
Marcus Vinicius de Morais Zuppo
São Paulo - SP

R. Depois de encontrar com Valentim, siga para esquerda até achar uma pequena montanha com uma estátua de um homem de braços levantados (Lenin). Fique ao lado da estátua e guarde as armas (fique sem nada nas mãos). Trevelian e uma gangue de homens de preto irão aparecer. Converse com eles para o objetivo B ser concluído. Depois, corra de volta até o início da fase e salve a Natália, que está amarrada no chão. O helicóptero irá explodir e o Flight Recorder irá voar longe. Procure-o próximo às primeiras estátuas da fase (é uma caixa alaranjada). Após encontrá-lo, volte para o portão inicial. Natália estará sob a mira de bandidos. Não tente salvá-la. Atravesse o portão sem atirar em ninguém. Missões cumpridas. Na próxima fase você salva a mocinha...



N-mail
CARTAS

As cartas estão abarrotando nossa redação. Continue participando. Sua opinião é importante para que a Nintendo World seja cada vez melhor. Na próxima edição a revista já vai ter novidades sugeridas por você!

CAPA DIFERENTE?

Por que a capa da Nintendo World 1 é diferente daquela que vocês anunciaram antes, que era branca e tinha o Mario? Eu queria que vocês avaliassem os jogos com notas, pela jogabilidade, gráficos, som e desafios. Eu também gostaria de uma matéria sobre Fighters Destiny, com todos os personagens secretos. Obrigado pela atenção.

Paulo Eduardo, Carapicuiba – SP

Paulo, a capa diferente que você se refere era da edição número zero da revista, que nunca chegou a ir às bancas. As suas sugestões estão anotadas. Pra terminar, você já deu uma olhada na seção Top Secret? Então, dê! As dicas de Fighters Destiny estão todas lá. Divirta-se!

DESAFIO

Olá pessoal da Revista Nintendo World. Estou escrevendo porque fiquei sabendo do campeonato de International Superstar Soccer, que rolou em São Paulo. O Marcelo Henrique Tonisi foi o campeão com uma tática muito fraca. Eu queria ter a honra de me confrontar com ele, frente a frente, para ver quem é o melhor. Eu nunca participei de um campeonato, mas aposto que se participar eu ganho. Antes que eu me esqueça, a primeira edição da Nintendo World está demais. Um abraço!

Ivanderson da Costa Vieira, São Gonçalo – RJ

Ih, o cara zoou! O bicho vai pegar! Quem vencerá o duelo? O Marcelo ou o Ivanderson? Façam suas apostas!

OBRIGADO, OBRIGADO!

E aí gente! Eu comprei a revista porque possuo um N64. Adorei a nº 1 e sempre vou adorar. De agora em diante, não vou perder nenhuma. Vocês estão de nota 10.

Ciro da Silva Macedo, Sorocaba – SP

Meu Deus, é um sonho! Foi isso que veio na minha cabeça quando vi esta revista na banca. Tenho 16 anos e sou fanático por vocês desde o Nintendo 8 bits. Vocês não fazem nem idéia da paixão que sinto por vocês. Não estou nem acreditando que estou podendo me comunicar com a empresa que tantas vezes fez – e faz – milhares de pessoas no mundo vibrar. Sou muito grato por vocês existirem!

Alexandre Lúcio de Souza Pereira, Juíz de Fora – MG

Desde muito tempo eu esperava por uma revista assim. Pelo primeiro número, já percebe-se que ela tem futuro e é apenas a nº 1. Só acho que vocês deveriam julgar mais os jogos por seus pontos fortes e fracos, para que assim possamos escolher os melhores.

Bruno Schiavo, Valinhos – SP

Valeu mesmo pelos elogios, pessoal! Ficamos deveras emocionados! E pode deixar, Bruno, quando algum jogo não agradar a gente, vamos descer a lenha sem dó (claro, se merecer, né véio?!).

OH, DÚVIDAS CRUÉIS!

Realmente chegou no mercado brasileiro a revista que estava faltando, com cara de americana, mas com jeitinho bem brasileiro. Sem dúvidas, a Nintendo World será a melhor revista do Brasil. Eu gostaria de fazer algumas perguntas:

1. Cadê o 64DD? Quando sairá e quanto custará no Brasil?
2. Por que a Nintendo brasileira não traduz jogos de N64?
3. Quando sairá 007 Tomorrow Never Dies?
4. Quando a Capcom vai acordar para o N64?
5. Como faço para assinar a Nintendo World? Como consigo uma camiseta exclusiva da revista?
6. Qual o segredo da NW para arrasar as outras já na primeira edição?
7. Vocês vão publicar minha carta ou vão deixá-la num quartinho escuro para as traças?

Júlio Cesar de Jesus, Sorocaba – SP

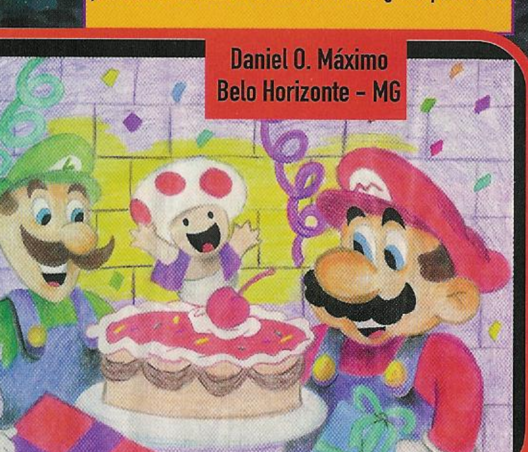
Júlio, obrigadão pela puxação. Eis as suas respostas:
1. Leia sobre o 64KD, opa, 64DD na resposta da página ao lado.
2. Porque ninguém da Nintendo brasileira sabe falar inglês. Não, brincadeira. Existem projetos para isso e é bem provável que pinte alguma novidade logo. O problema é que o custo é alto, então só compensará para jogos que realmente tenham muita procura.
3. Provavelmente nunca. Mas se o que realmente interessa pra você é um novo jogo na linha de GoldenEye (e tão bom quanto), pode preparar-se para Perfect Dark, que será lançado ano em 1999.
4. A Capcom já anunciou um game de puzzle (quebra-cabeça) chamado Magical Tetris Starring Mickey Mouse. Também estamos aguardando possíveis surpresas para o ano que vem.
5. Ligue para nossa Central de Atendimento ao Leitor: (011) 831-6500. Camiseta exclusiva? Humm...é uma boa idéia!
6. Como é segredo, não podemos te contar!
7. As duas coisas.

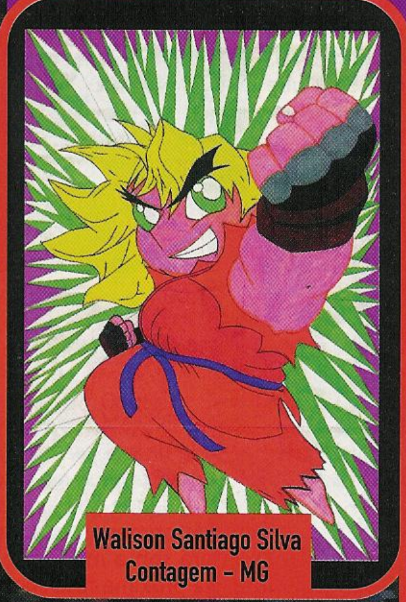
CADÊ AS MINAS?

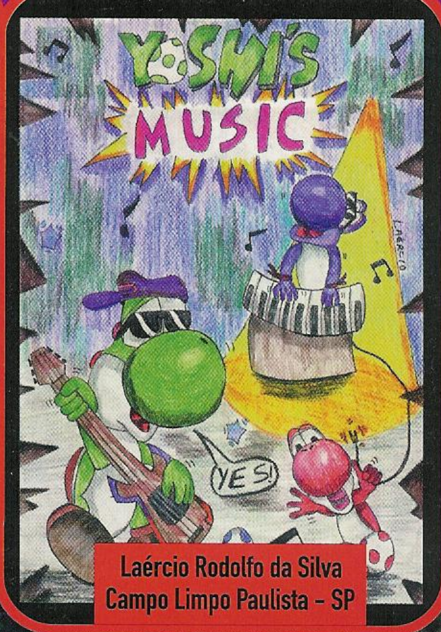
Esta é a primeira vez que escrevo para uma revista de videogame. Claro! Não poderia deixar passar em branco a revista oficial da Nintendo no Brasil. A Nintendo é a única empresa que realmente mostra a evolução de seus jogos e conserva a qualidade dos games que fizeram história. Ufa! Agora umas perguntinhas:
1) A Rare é uma empresa independente ou uma ramificação da Nintendo?
2) Shigeru Miyamoto é designer exclusivo da Nintendo ou pode fazer jogos para outras companhias?
3) Quando serão lançados Metroid 64 e Donkey Kong 64?
4) É verdade que a Nintendo já está produzindo um console para o ano 2.000?
5) Há alguma mulher aí na redação?

Marcelo M. de França, Recife – PE

Marcelo, o pessoal da redação agradece à sua carta e aos seus elogios. Agora vamos às respostas:
1) Digamos que o pessoal da Rare é unha e carne com a galera da Nintendo.
2) Você acha que o mestre Miyamoto faria um game para outra empresa?!
3) Esses dois personagens clássicos ainda não têm previsão de lançamento para o N64. Talvez em 99?


Daniel O. Máximo
Belo Horizonte – MG


Walison Santiago Silva
Contagem – MG



Laércio Rodolfo da Silva
Campo Limpo Paulista – SP



4) Estamos quase no final de 98 e o Nintendo 64 acabou de entrar em sua segunda geração de software, então é meio precipitado falar em um novo console para o ano 2.000, já que o N64 será o foco da Nintendo por um bom tempo ainda. Por outro lado, a Nintendo já iniciou trabalhos com a empresa Art-X para o hardware de próxima geração (ainda sem data para lançamento).
5) Nós, aqui da redação, estamos cercados pelas mais belas mulheres. Acredite.

E O 64DD?

E aí pessoal da Nintendo World! Tudo OK? Achei demais ter uma revista só sobre Nintendo. Gostaria que vocês me explicassem melhor o que é o 64 DD (Nintendo 64 Disk Drive).

Felipe Leme de Godoy, Jardim Independência - SP

Recebemos muitas cartas perguntando sobre o 64DD. Ele será o primeiro acessório regravável para videogames, e funcionará como um leitor de disquetes para o Nintendo 64. Com ele, será possível gravar e armazenar informações, como as estatísticas de um jogo de futebol, ou todos os detalhes possíveis de um game de aventura ou RPG. Além disso, o 64DD também poderá ser usado na atualização de jogos já existentes, onde novas fases ou personagens poderão ser adicionados. Seu lançamento está anunciado para o ano que vem, no Japão. Por enquanto, sem previsão de lançamento ou preço no mundo ocidental.

UMA FÃ DE CARTEIRINHA

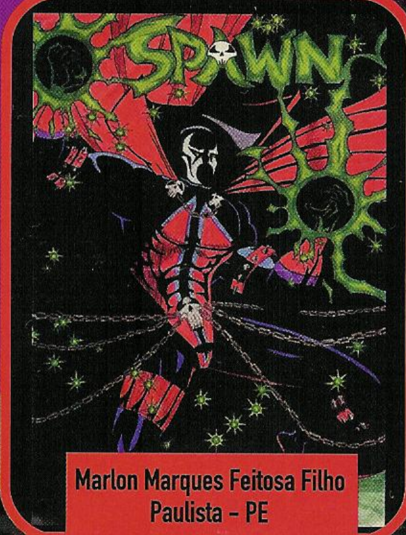
Como vai, rapaziada da Nintendo World??!! Sou ligadona em videogame e craque no Mortal Kombat. Também gosto muito do Super Mario. Meu irmão, Aldileno, é assinante da Nintendo World, assim não vou perder nem uma edição. Nós já somos fãs de carteirinha da revista! Um abração para todos vocês!

Luciney Miranda dos Reis, Breves - PA

Até que enfim uma gatinha escrevendo para a nossa revista! Valeu pelos confetes, Luciney. E garotas de todo o Brasil: sigam o exemplo da Luciney. Mostrem que vocês também detonam nos games. Estamos esperando as cartas!

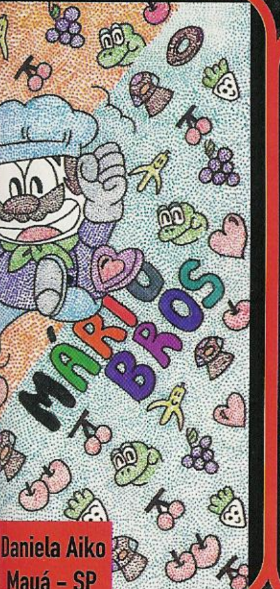


A galera resolveu mostrar o artista que existe dentro de cada um pra valer. Recebemos uma sacolada de desenhos, um mais animal do que o outro. Foi a maior dificuldade pra selecionar os melhores para essa edição. O leitor Alisson Pereira Santos, de Varginha - MG, levou a melhor desta vez e ganhou um supercartucho para N64. Seu desenho com o Mario vestido de Raiden – ao lado do próprio – foi o preferido da moçada da Nintendo World. E você que não teve seu desenho publicado, continue a enviar suas criações para a gente. Não perca mais tempo: mãos na massa!!! Só não esqueça de colocar por fora do envelope Nintendo World - Hot Paint. O nosso endereço é Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl.Mariana - São Paulo CEP: 01536-000

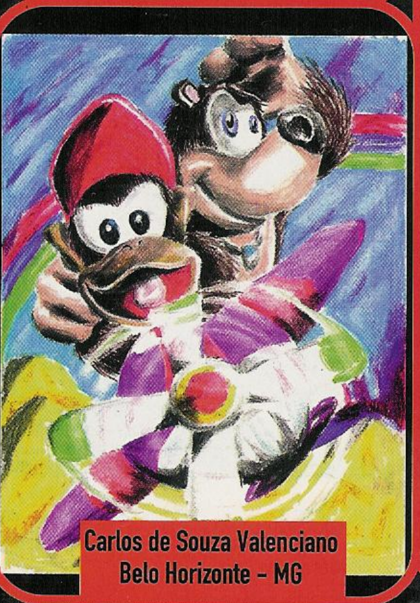


Marlon Marques Feitosa Filho
Paulista - PE





Daniela Aiko
Mauá - SP



Carlos de Souza Valenciano
Belo Horizonte - MG

MEU NINTENDO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SONINHA

Não é só apresentando videoclipes que a VJ da MTV se diverte!

Casada, com três filhas — Rachel de 14 anos, Sara de 11 e Julia de 1 — a VJ Soninha revela em entrevista à Revista **Nintendo World** sua relação com o mundo dos games, suas preferências e como surgiu seu interesse pelo mundo virtual dos macacos gigantes, naves espaciais e jogos de futebol imaginários.


Soninha estraçalha no Super NES

Soninha, você gosta de games?
Gosto, mas sou meio leiga. Nem tenho os últimos lançamentos. Eu tenho um SUPER NES que comprei mais por causa das minhas filhas que me encheram a paciência (risos). Elas escolheram e compraram a maioria dos cartuchos. Mas eu gosto sim, só não vou muito atrás das coisas. Agora que eu tenho duas TVs em casa até dá pra jogar ouvindo a TV do outro quarto, comendo chocolate. Fico basicamente vendo os noticiários, futebol, algum programa legal da MTV ou CASSETA E PLANETA. E jogando. Adoro isso.

Além da TV, você gosta de jogar ouvindo música?
Gosto sim.

Que tipo de som é o seu preferido na hora do game?
Não tenho um som peferido pra jogar game que seja muito diferente do que eu ouça normalmente. Acho que Chico Science é uma coisa que rola bastante. Gosto de jogar ouvindo coisas mais rápidas, mais pesadas. Não daria pra ouvir Bob Marley jogando, entendeu? Tem a trilha do Baile Perfumado que é muito legal, é muito forte e pega bem.

Afiando os dentes para traçar mais um game


Preparando a filhinha Júlia para enfrentar o mundo virtual

- Não, não, não!!!

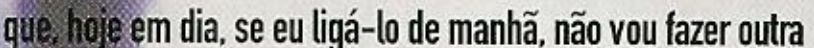
Você costuma jogar com suas filhas?
Não! Elas jogam muito melhor do que eu, é um saco jogar com elas! (risos) Elas demoram meia hora pra morrer e eu perco todas as vidas em cinco minutos (risos). Não gosto de jogar com elas, gosto de jogar sozinha.

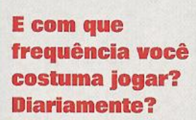
Quais são os teus tipos prediletos de game?
Não tenho nenhum jogo de luta, não gosto muito. Gosto do Donkey Kong. Guerra nas Estrelas é legal também. Gosto daqueles que você tem que ter o controle que aponta pra tela e atira. Às vezes, a gente faz umas baladas em casa de amigos. Reúne uma galera, pede umas pizzas e fica lá jogando. Mas é "one player" mesmo, a gente não costuma jogar de duplas, nem em casa. Como eu disse, prefiro jogar sozinha mesmo. O legal dessas baladas é que eu tenho a oportunidade de jogar coisas que não tenho em casa. Até acabo jogando esses de luta, tipo de Dinossauro. Na casa dos amigos, jogo o que eles tiverem. Mas prefiro os antigos. Sou dos clássicos. Jogo Donkey Kong e ouço Beatles. (risos)


Ops!!!

E as suas filhas, têm um gosto para games parecido com o teu?
Mais ou menos o mesmo que o meu. Elas gostam também desses do tipo Donkey Kong e assemelhados. Tem um do Mickey que é parecido, uns dos Smurfs, essas coisas. Eu não sei nem o nome dos games, são elas que vão atrás mesmo. Mas elas seguem mais ou menos minha linha.

Quando você começou a se interessar por videogames?
Desde a época do Telejogo. Mas era um sonho de consumo impossível pra mim. Minha família era muito sem grana. Era como ter um jipe hoje em dia, sabe? Uma amiga minha tinha Telejogo. Adorava ir à casa dela para jogar, mas morria de vergonha que ela pensasse ser só pra isso. Não era, lógico! Quando apareceu o Atari então, era um absurdo, um sonho. Mas era um sonho muito distante. Creio que até por isso fiquei meio desencanada de game. Comecei a viciar um pouco mais quando comprei o computador. Veio com vários jogos. Depois comprei o Nintendo por causa das minhas filhas. A verdade é


que, hoje em dia, se eu ligá-lo de manhã, não vou fazer outra coisa! Não consigo parar. Me atraso pro trabalho e tudo. Por isso jogo mais à noite.


E com que frequência você costuma jogar? Diariamente?
Não chega a tanto. Duas ou três vezes por semana, no máximo. Quando começo, vou longe. Sempre me arrependo. Acordo às seis, então jogar até duas da manhã é barra. Mas é a hora que eu gosto. Prefiro quando já foi todo mundo dormir. Aliás, é a melhor hora!

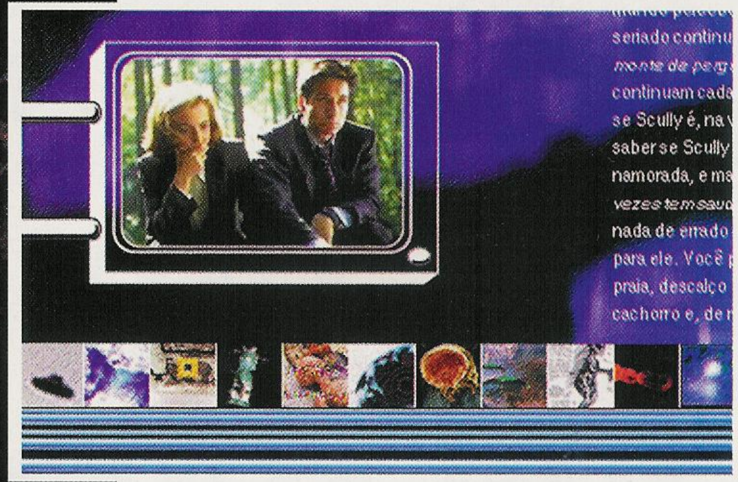
Alex Menotti

Os Vilões Estão Com Os Dias Contados: Chegou o CD-ROM Dos Heróis.

Jarbas



Paramount



Fox/Cris Carter

Os Super-heróis dos quadrinhos, da tevê, do cinema e dos videogames pela primeira vez em CD-ROM: Enciclopédia Herói.

São 1.250 heróis nacionais e internacionais em mais de 1.000 verbetes com fichas completas, mais de 1.500 imagens, 7 universos com clipes e vídeos, além de cenas raras de séries brasileiras como Águias de Fogo e Vigilante Rodoviário.



Fox/New Line Cinema



DC/Warner

HERÓI
ENCICLOPÉDIA HERÓI
PUBLIFOLHA MULTIMÍDIA

O CD-ROM Enciclopédia Herói é a maior fonte de pesquisa e diversão sobre o mundo dos super-heróis. Você nunca viu nada igual.

CORRA E DEFENDA O SEU.

Este CD-ROM inédito traz ainda 40 biografias dos mais importantes criadores, como Frank Miller, Stan Lee, Todd McFarlane, George Lucas, Edgar Rice Burroughs, Joe Shuster e Jerry Siegel.

PC/MAC

À venda nos Hipermercados: Carrefour (Pinheiros, Interlagos, Raposo Tavares, Butantã, Tamboré, Osasco, Limão, Tietê, Imigrantes, Santo André, São Caetano do Sul, São Bernardo do Campo, Aricanduva, Tatuapé, São Vicente, Giovanni Gronchi, Ribeirão Preto, São José dos Campos), Extra Hipermercados, Supermercados Eldorado. Lojas de Informática: Brasoftware, Plug&Use, Infobox (Recife), R2V2 (BH), CTIS (Brasília), Tech Shop (RJ). Magazines: Mappin, Mesbla Lojas de Departamentos S.A. Livrarias: Siciliano, Saraiva, Livro Técnico (Fortaleza), Curitiba (Curitiba), Acaiaca (BH) e Civilização Brasileira (Salvador), Bancas, Argumento Telemarketing (Recife), ARS Comunicações (Fortaleza), Agência Prioste (Pres. Prudente), Book Ville (Alphaville), Agência Riccio (B.H.) ou pelo telefone: 0800-140090.

edição ACME

desenvolvimento

PUBLIFOLHA MULTIMÍDIA

www.publifolha.com.br

Configuração Mínima:
Windows®: Processador 486, Monitor SVGA 256 cores, Microsoft® Windows® 3.1 (ou superior), 12Mb RAM, Drive de CD-ROM 4X, 9Mb disponíveis em disco rígido e Placa de som.
Macintosh®: CPU 68040, Sistema 7.0, 8Mb de RAM disponíveis, Drive de CD-ROM 4x, 9Mb disponível em disco rígido.

Dá até para comprar com aquilo que seu pai cham[a] de mesada.




JWT
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOS
A SUPERENERGIA
PRA ENFRENTAR
AVENTURAS.